教你在香港玩到《FINAL FANTASY XI》的方法

GAME PLAYERS 遊戲誌

VOL. 032

GAME PLAYERS THE CHOICE OF SERIOUS & PROFESSIONAL GAMERS | 2002.4.31 | www.gameplayers.com.hk | HK$25

球員人名表完全版！

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6

溫古知新大特集

懷舊足球遊戲回顧

發售前完成版情報大公開！

FINAL FANTASY XI

教你如何取得達到率100%

ARMORED CORE 3

NAMCO NETWORK對應新作RPG

PROJECT VENUS（暫稱）

GPM最強攻略

超級機械人大戰IMPACT

KINGDOM HEARTS

WILD ARMS ADVANCE 3rd

XENOSAGA EPISODE I ~力之意志~

鬼武者2



日本ENIX網絡遊戲第二炮
Depth Fantasic深遂幻想
中文版下月推出測試

軒轅劍Online
最新資料陸續曝光

本期優惠 繼續送你現金 HK$200
詳見PAGE 36

免費玩得到
Ragnarok Online
Puzzle Bobble Online
時空戰場
E電園
Shining Lore

新作大放送
諜海雄師
碰碰I世代

石器時代 精靈王傳說
一期完故事式攻略

ISSUE 32
03 MAY . 2002 | HK$10

GAMEPLAYERS 遊網誌
ONLINE magazine
The Unique OnlineGames Magazine

通往未來的PLAYSTATION BOARDBAND



離開《FINAL FANTASY XI》發售，尚有兩個星期。這套為PLAYSTATION BOARDBAND計劃打頭陣的超級大作，其宣傳活動和玩者的注目度到了目前為止，仍然和過去的《FINAL FANTASY》作品有段距離。

想玩《FF11》，玩者除了要購買《FF11》遊戲本身之外，還須要購買PLATSTATION BB UNIT（約18000日圓），另外還要繳付《FF11》的SERVER使用費（每月1280日圓）和ISP的月費。PLAYSTATION BB UNIT現時只能在和SCE有合作關係的ISP處購買或租借，於遊戲店並沒有發售，SCE暫時也沒有公開發售的打算。而《FF11》的初回發行量，只有10萬套。

在遊戲玩家的心目中，《FINAL FANTASY》和「百萬銷量」幾乎已是畫上了等號。新一集《FF》發售，是遊戲業界的一大事件。但今次《FF11》的情形，在有著上述種種限制下，不論是玩家還是店舖方面的反應，都可以用「反高潮」來形容。

不過我們卻相信，2002年5月16日《FF11》發售，將會成為電視遊戲史上一個值得記念的日子。

直到目前為止，尚未有一部遊戲機的網路計劃是稱得上成功的。雖然人們都明白「網路化」是大勢所趨，不過在技術環境未成熟和缺乏誘因之下，電視遊戲仍是以PACKAGE SOFTWARE為主導。但現時ADSL寬頻網路已經開始普及，其費用也降低至非常合理的水平，配合《FF11》這個誘因，相信SCE要在日本售出數十萬台BB UNIT，絕非難事。當這個用家基礎突破了CRITICAL MASS後，PLAYSTATION BB將會像NTT DoCoMo的i-mode服務一樣，打開一般大眾的市場，並且迅速普及起來。

但PLAYSTATION 2的網路化，其意義並未止於此。正如SCE執行役員佐伯雅司所指出，PLAYSTATION BB，其實可以說是「PS 2.5」，它的最大意義，是為未來（相信會是2005年）PS3的發售鋪路。

在3月，SCE公開了PS3的設計意念，是利用網路將PS3主機的運算工序分擔至其他PS3身上。換言之，PS3可以發揮（理論上）無限的性能。玩者家中的PS3主機，將會成為這個巨大運算網路的一部份！

當遊戲主機擁有如此巨大的運算能力後，遊戲的設計方法將會出現翻天地覆的改變，甚至討論主機的3D性能也不再有意義。因為電腦將可以真實模擬出現實世界的各種變化，也可以創造出更完美的人工智能。遊戲不再只會依照固有的程式運作，而是能夠自動將真實世界展示在玩者的眼前。試想像在RPG遊戲，NPC不會只是走來走去，說話不會來來去去都是那三兩句，而是會像真人一般，和玩者有自然的EYE CONTACT，能夠表達喜怒哀樂的話，將會是何等的厲害！

我們希望PLATSTATION BB的成功，可以為近期沈悶的遊戲業界，帶來另一番新景象。



GAMEPLAYERS MAGAZINE
EDITORIAL



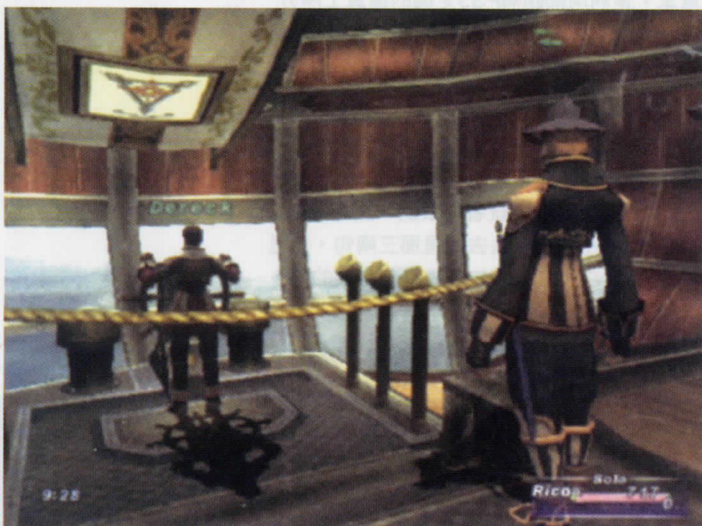
CONTENTS

GAMEPLAYERS
VOL.032
2002年4月31日
每本港幣25元

must read

完全隊員人名表20大頁！
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6
››› 16

專題特集
懷舊足球遊戲大回顧
››› 12





距離冒險開始還有兩星期！
FINAL FANTASY XI
››› 44

NAMCO 新作RPG速報
PROJECT VENUS
››› 42

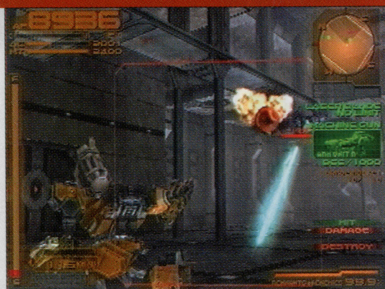


VOL.032
volume.032.31.4.2002

遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

FEATURES



往達成率100% 之路

92> ARMORED CORE 3



史上最高難度(？)ACT

50> 超魔界村R



GBA繼續「鑽」個不停！

60> MR DRILLER ACE



完全招表揭載

36> BLOODY ROAR EXTREME

DEPARTMENTS

EDITORIAL 3
NEWS HEADLINE 6
RANKING 8
GAME REVIEW 10
FEATURES 12
EDITOR'S VOICE 156
SCHEDULE 158
QUESTIONAIRE 161

NEW GAME EXPRESS

PROJECT VENUS 42
FINAL FANTASY XI 44
SUPER MARIO SUNSHINE 49
超魔界村R 50
我的暑假2 海之冒險篇 51
STAR OCEAN III Till the End of Time 52
BIOHAZARD 0 54
CRAZY TAXI 3 HIGH ROLLER 56
2002 FIFA WORLD CUP 57
創造球會ADVANCE 58
波洛古羅斯物語 59
MR DRILLER ACE 60
beatmania IIDX 6th style ~new songs collection~ 61
神機世界EVOLUTIA 62

NOW ON SALE

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6 16
BLOODY ROAR EXTREME 36
HALO 40

HOW TO WIN

超級機械人大戰IMPACT 63
WILD ARMS ADVANCE 3RD 76
ARMORED CORE 3 92
KINGDOM HEARTS 102
XENOSAGA EPISODE I~力之意志~ 116
鬼武者2 132

OTHER

ARCADE 143
PC GAME 144
MUSIC 147
EDITOR'S NOISE 148
LETTERS 150
CHEATS 151
RETRO GAMES 152
RUMOR MILL 153
SECOND HAND 155

GAME INDEX

PlayStation 2

ARMORED CORE 3 92
beatmania IIDX 6th style ~new songs collection~ 61
FINAL FANTASY XI 44
KINGDOM HEARTS 102
PROJECT VENUS 42
STAR OCEAN III Till the End of Time 52
WILD ARMS ADVANCE 3RD 76
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6 16
XENOSAGA EPISODE I~力之意志~ 116
我的暑假2 海之冒險篇 51
波洛古羅斯物語 59
鬼武者2 132
超級機械人大戰IMPACT 63

GAMECUBE

BIOHAZARD 0 54
BLOODY ROAR EXTREME 36
SUPER MARIO SUNSHINE 49
神機世界EVOLUTIA 62

XBOX

2002 FIFA WORLD CUP 57
CRAZY TAXI 3 HIGH ROLLER 56
HALO 40

GAME BOY ADVANCE

MR DRILLER ACE 60
超魔界村R 50
創造球會ADVANCE 58

GAME PLAYERS

出版：Gameplayers.com Ltd.
地址：香港灣仔皇后大道東88號堅雄商業大廈十四樓1401室
電話：2380-2223　傳真：2866-6783

總編輯Chief editor／
時雨〉ianmak@gameplayers.com.hk
執行編輯／
赤目黑龍〉bd@gameplayers.com.hk
編輯Editor／
AINHO〉ainho@gameplayers.com.hk
KACHUN〉kachun@gameplayers.com.hk
Sugi〉sugihara@gameplayers.com.hk
馬高〉macro@gameplayers.com.hk
排版Artist／
峰、小云、Andy、Joan
封面Cover design／
峰
電子書版本／
子濃
市務經理Market executive／
Christine Lam

電腦分色／Red star graphic printing、EPS Production
印刷／合時印刷有限公司
發行／德強記書報社 地址：九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話：2720-8888

NEWS HEADLINE



PlayStation BB 服務費用落實



一直以來極之受歡迎的RPG遊戲作品《FINAL FANTASY》的最新作《FINAL FANTASY XI》的發售日期已經近在眼前，5月16日便是其正式發售日期，不過，因為這是一隻ONLINE遊戲，所以，大家最關心其實是網上服務的收費會否很高呢？又或者會有多少間公司會提供這項服務呢？

其實早在數月前，日本一些大型的ISP服務商已經開始接受用戶預訂這項服務，而最早提受申請的「SO-NET」亦已經截止申請。至於日本其他ISP供應商的服務收費，以下便是一個詳盡的列表，大家可以參考一下。不過，其實只要大家能夠買到HDD和BB UNIT，便可以使用自己家中的使用中的一般網絡或寬頻網絡來進行《FINAL FANTASY XI》這遊戲，用家要額外付的只是在網上玩《FINAL FANTASY XI》的月費，即是每月1280日圓而已。

其實最大的問題是現在只有以下的日本ISP供應商才有HDD和PlayStation BB發售，至於大家能否將HDD和PlayStation BB弄到手，這又是另一回事了。

ISP	服務名稱	開始時間	月費	HDD 租用月費	HDD 售價	NATVIGATOR 獨立購買	送貨	其他
LTT BOARD BAND INITIATIVE 株式會社	BROBA	5月中旬	200日圓	沒有	18000日圓	有（送貨費用：700日圓）	500日圓	可與PS BB UNIT分開購買
日本電氣株式會社	BIGLOBE	7月預定	200日圓	950日圓 / 300日圓（第3年以後）	18000日圓	有（送貨費用：1000日圓）	750日圓（購買HDD）	租用以年為單位計算，服務開始後不能退回貨品或交換
株式會社有線BROAD NETWORKS	BROAD-GATE 01	未定	200日圓	1000日圓	沒有	有（免費）	免費	如在中途解約，未滿1年者要賠償5000日圓，1年之後但未滿2年，則要賠償3000日圓，2年之後不用賠償
株式會社ISAO	isao.net	未定	未定	6月預定	16800日圓	沒有	840日圓（代支400日圓）	isao.net入會免費，亦不必付「TEL COMI-TICKET COURSE」等月費
All 株式會社	All	未定	未定	1000日圓	18000日圓	有（500日圓）	600日圓	登記費用1000日圓，ACCOUNT管理費用每月100日圓，最少要簽18個月合約
NTT COMMUNICATION 株式會社	OCN	未定	未定	沒有	18000日圓	沒有	1000日圓	不可以取消、退貨、轉讓
SONY COMMUNICATION 株式會社	SO-NET	未定	未定	1500日圓（首先），500日圓（第2年之後）	18000日圓	有（1500日圓）	500日圓	合約以12個月為單位，購買HDD的保養期為1年，申請截止日期為5月1日
株式會社BURARA NETWORKS	BURARA	未定	未定	1850日圓（最低10個月：第12個月之後200日圓）/ 900日圓（最低20個月：第24個月之後200日圓）	16800日圓	有（送貨費用：1800日圓）	免費	申請後不能取消
YAHOO 株式會社,SOFTBANK GROUP	YAHOO! BB	未定	未定	980日圓（第3年之後490日圓）	18000日圓	有（700日圓）	500日圓	租借期中可轉為購買。在租借3年之後HDD擁有權歸用家所有
NIFTY 株式會社	@nifty	暫時停止招募						

電車GO！旅情編
推出懷舊風味專用手掣



■專用看來手掣非常不俗。

不經不覺，《電車GO！》已經推出了很多集，在日本的電車路線上，亦有了很多次的變更，而這次《電車GO！旅情編》採用的是「伊予鐵道」和「江之島電鐵」，「伊予鐵道」所經過的車站總共有13個，由「松山站前」至「道後溫泉」為終點站；至於「江之島電鐵」則是由「藤澤」作為起點，而終點便是「鎌倉」。當然，鐵道的數目不會只有這兩條，在遊戲之中仍有很多的路線等待大家探索。

TAITO一貫也會在推出新《電車GO！》作品時推出其新專用手掣，這次TAITO亦不例外，所推出的專用手掣，不論是顏色和造型也給人一種非常古典的感覺，而且由於在操作上和之前的沒有太大分別，所以玩家可以很快便上手，而這次專用手掣最大的改進便是玩者可以一按掣便關上車門，非常方便。

《電車GO！旅情編》將於2002年夏季發售，有興趣的玩家真是要密切留意遊戲推出的時間了。



■玩者可以自由選擇路線。



■關門變成一件易事了。



■夜間的風景也不俗。

SEGA 全力出擊·大量遊戲軟件於E3 展出！

SEGA 雖然已經宣布停止生產Dreamcast ，不過，其實SEGA 已經從Dreamcast的失敗之中回復過來，而且重新專注在遊戲軟件的開發上，而事實上這才是SEGA 本身的真正路向。

而將會在5 月22 日於美國洛杉磯舉行的「E3」之中，SEGA 便會以大型遊戲生產商的姿態在會場之中出現。在SEGA的攤位之中，將會展出的遊戲數量除了是非常多之外，亦包含有不同機種的遊戲，包括：PlayStation 2 、Nintendo Game Cube、Xbox，證明SEGA已經將公司的定位設定在遊戲軟件生產商的位置上，而且這亦是SEGA 以往一直成功的主要元素。

PlayStation 2：

F355 Challenge
Gungrave
SEGA Bass Fishing Duel
Shinobi






Xbox：

segaGT2002
Panzer Dragoon Orta
Crazy Taxi 3 High Roller
THE HOUSE OF THE DEAD 3
ToeJam & Earl III: All Funked Up









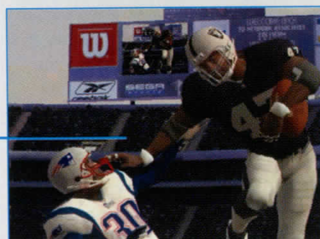

Nintendo Game Cube：

Super Monkey Ball 2
Phantasy Star Online Episode I & II
Beach Spikers

SEGA SPORT SERISE：

SEGA Sports Tennis（PS2）
SEGA Sports NFL 2K3（PS2 、Xbox 、NGC）
SEGA Sports NBA 2K3（PS2 、Xbox 、NGC）
SEGA Sports NHL 2K3（PS2 、Xbox 、NGC）
SEGA Sports NCAAR College Football 2K3（PS2 、Xbox 、NGC）
SEGA Sports World SeriesR Baseball（Xbox）




DEVIL MAY CRY 2發表

CAPCOM 的人氣PS2 動作遊戲《DEVIL MAY CRY》，其續集原來已經在開發當中！《DMC2》現時的完成度為30%，遊戲會以一個歐洲的小鎮為舞台，而主角DANTE今次的任務，是將這個充滿妖魔鬼怪的小鎮之統治者消滅。另外一個已發表的情報，是除了DANTE之外，玩者還有一個女性角色可以自己控制，不過有關於她的情報便欠奉。《DMC2》的監製不再是上集的神谷英樹，而且CAPCOM 另一位名監製田中剛。本遊戲會在美國E3 展中正式公開。

日本最高法院裁定販賣二手遊戲為合法

日本遊戲廠商和二手遊戲店圍繞著有關販賣二手遊戲是否合法的問題，在4 月25 日，日本最高法院裁定「販賣二手遊戲並沒有侵犯到遊戲廠商的版權」，判遊戲廠商方面敗訴，結束了歷時四年的爭議。

法院在判決中指出，遊戲軟件在版權法中是屬於「電影類別」，製作商擁有和電影相同的「頒布權」(即規限轉讓和租借的權利）。但和於電影院播放的電影不同，「電視遊戲並不是以公開給大量觀眾欣賞為目的，因此在用家購買遊戲時，廠商便已經失去了頒布權中限制轉讓方面的權利」。

法院方面所持的理據是——1.如果在遊戲轉讓時仍需要版權持有人的同意，將會影響商品的流通。2.廠商在販賣遊戲時，已獲得了版權法保障他們應有的利益。

日本電視遊戲流通協會（ARTS）歡迎這次判決的結果，指出「最高法院並不認同廠商方面只是短視地去追求利潤的想法，並考慮到版權法的最終目的是令文化有發展的空間，因而作出了有良知的判決」。另一方面代表遊戲廠商的電腦娛樂軟件版權協會（ACCS）則堅持「二手遊戲會奪去一手遊戲的市場，影響開發費的回收，長遠來說只會損害玩家的利益」，並指出未來廠商可能會逐步轉為透過網路收費，或者設下只容許遊戲在固定的硬件中使用的限制。

日本電腦雜誌BizTech副總編輯田中一實則指出，今次裁判不論是從法律的角度又或者是從用家的角度來看，都是非常合情合理的。「用自己的金錢購買的東西，自然有轉讓給別人的自由」、「版權持有人在販賣商品時，應已獲得了足夠的利益」。以上兩點是一般消費者當然的想法，法庭亦給予了認同。

「廠商如能製作出高質素的遊戲，玩家自然肯以高價購入」田中指出，「不論是遊戲、電影還是音樂都是一樣。」

RANKING

HK RANKING 香港銷售榜

DREAM RANKING >>



NO. 1 日版 $380
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6
●PS2 ●KONAMI ●SPT ●6800 日圓●2002 年 4 月 25 日



NO. 2 行版 $388
超級機械人大戰IMPACT
●PS2 ●BANPRESTO ●SLG ●7980 日圓●2002 年 3 月 28 日



NO. 3 普通版 $420
HALO
●Xbox ●Microsoft ●AVG ●6800 日圓●2002 年 4 月 25 日

NO. 4 BLOODY ROAD EXTREME
●GC ●HUDSON ●FIG ●6800 日圓●2002 年 4 月 25 日 本地售價：$370

NO.5 絕體絕命都市
●PS2 ●IREM SOFTWARE ENGINEERING ●AVG ●6800 日圓●2002年4月25日 ●$370

NO.6 Kingdom Hearts
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●6800 日圓 ●2002 年 3 月 28 日 ●$360

NO.7 ARMORED CORE 3
●PS2 ●FROM SOFTWARE ●AVG ●6800 日圓●2002 年 4 月 4 日 ●$370

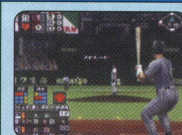
NO.8 BIO HAZARD
●GC ●CAPCOM ●ACT ●6800 日圓 ●2002 年 3 月 22 日 ●$340

NO.9 FIRE EMBLEM封印之劍
●GBA ●Nintendo ●SRPG ●4800 日圓●2002 年 3 月 20 日 ●$330

NO.10 GALERIANS: ASH
●PS2 ●ENTERBRAIN ●ACT ●6800 日圓●2002 年 4 月 25 日 ●$370

JP RANKING 日本銷售榜

DREAM RANKING >>



NO. 1 本週銷量：80130 累積銷量：80130
熱中！職業棒球2002
●PS2 ●NAMCO ●SPT ●6800 日圓●2002 年 4 月 18 日



NO. 2 本週銷量：36979 累積銷量：619201
Kingdom Hearts
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●6800 日圓●2002 年 3 月 28 日



NO. 3 本週銷量：27803 累積銷量：393086
From TV animation ONE PEACE GRAND BATTLE!2
●PS ●BANDAI ●FIG ●5800 日圓●2002 年 3 月 20 日

NO. 4 超級機械人大戰IMPACT
●PS2 ●BANPRESTO ●SLG ●7980 日圓●2002 年 3 月 28 日 累積銷量：509457

NO.5 鐵拳 4
●PS2 ●NAMCO ●FIG ●6800 日圓●2002 年 3月28日 本週銷量：14289 累積銷量：268238

NO.6 ARMORED CORE 3
●PS2 ●FROM SOFTWARE ●ACT ●6800 日圓●2002年4月4日 本週銷量：14169 累積銷量：162896

NO.7 FIRE EMBLEM 封印之劍
●GBA ●Nintendo ●SRPG ●4800 日圓●2002年3月20日 本週銷量：13880 累積銷量：181130

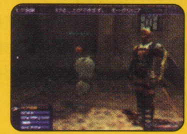
NO.8 AZUMANGA DONJARA 大王
●PS ●BANDAL ●TAB ●4800 日圓●2002 年 4月18日 本週銷量：12194 累積銷量：12194

NO.9 信長之野望・嵐世記
●PS2 ●KOEL ●SLG ●9800 日圓●2002 年 4月4日 本週銷量：11870 累積銷量：11870

NO.10 POWER PRO 君 POCKET 4
●GBA ●KONAMI ●SPT ●5800 日圓●2002 年 3 月 20 日 本週銷量：10689 累積銷量：163527

香港讀者期待榜 HK READER RANKING

DREAM RANKING >>



NO. 1 雙週票數：10 累積票數：126
FINAL FANTASY XI Online
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●7800 日圓●2002 年 5 月 16 日



NO. 2 雙週票數：7 累積票數：49
Star Ocean 3 Till The End of Time
●PS2 ●ENIX ●RPG ●價格未定●發售日未定



NO. 3 雙週票數：3 累積票數：6
捉馬騮 2
●PS2 ●SCEI ●ACT ●價格未定●發售日未定

NO.4 BIO HAZARD O
●GC ●CAPCOM ●AVG ●價格未定●2002 年秋 雙週票數：2 累積票數：2

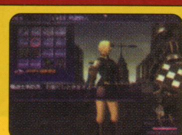
NO.5 心跳回憶 Girl's Side
●PS2 ●KONAMI ●AVG ●6800 日圓●2002 年 6 月 20 日 雙週票數：1 累積票數：1

日本讀者期待榜 JP READER RANKING

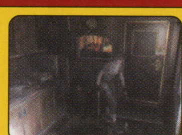
DREAM RANKING >>



NO. 1 2159 票
STAR OCEAN 3 ~Till The End Of Time~
●PS2 ●ENIX ●RPG ●價格未定●發售日未定



NO. 2 2051 票
FINAL FANTASY XI Online
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●7800 日圓●2002 年 5 月 16 日



NO. 3 1593 票
Bio Hazard O
●GC ●CAPCOM ●AVG ●價格未定●2002 年秋

NO.4 Super Mario Sunshine
●GC ●Nintendo ●ACT ●6800 日圓 ●2002 年 7 月 19 日 ●1553 票

NO.5 撒爾達傳說 GC (暫稱)
●GC ●Nintendo ●ARPG ●價格未定 ●2002 年末 ●1256 票

香港讀者人氣榜 POP HK RANKING POPULAR

DREAM RANKING >>



NO. 1 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6
●PS2 ●KONAMI ●SPT ●6800 日圓●2002 年4月25日



NO. 2 超級機械人大戰IMPACT
●PS2 ●BANPRESTO ●SLG ●7980 日圓●2002 年3月28日



NO. 3 XENOSAGA EPISODE 1 ~力之意志~
●PS2 ●NAMCO ●RPG ●Premium box 12800 日圓●2002 年2月28日

NO. 4 METAL GEAR SOILD 2 Sons Of Liberty
●PS2 ●KONAMI ●ACT ●6800 日圓●2001 年11月29日

NO.5 FINAL FANTASY X International ●PS2 ●SQUARE ●RPG ●7800 日圓 ●2002 年1月31日

NO.6 DEAD OF ALIVE 3 ●Xbox ●TEMCO ●FIG ●6800 日圓 ●2002 年2月22日

NO.7 BIO HAZARD ●GC ●CAPCOM ●ACT ●6800 日圓 ●2002 年3月22日

NO.8 鬼武者 2 ●PS2 ●CAPCOM ●ACT ●6800 日圓 ●2002 年3月7日

NO.9 真・三國無雙 2 ●PS2 ●KOEI ●ACT ●6800 日圓● 2001 年9月20日

NO.10 SPACE CHANNEL 5 Part 2 ●PS2 ●SEGA ●ETC ●5800 日圓● 2002 年2月14日

日本讀者人氣榜 RANKING POPULAR

DREAM RANKING >>



NO. 1 FINAL FANTASY X
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●8800 日圓●2001 年7月19日



NO. 2 櫻大戰 4~ 戀愛少女 ~
●DC ●SEGA ●AVG ●6800 日圓(初回限定版 8800 日圓)●2002 年3月21日



NO. 3 Kingdom Hearts
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●6800 日圓●2002 年3月28日

NO. 4 超級機械人大戰IMPACT
●PS2 ●BANPRESTO ●SLG ●7980 日圓●2002 年3月28日

NO.5 動物之森+ ●GC ●Nintendo ●ETC ●6800 日圓 ●2001 年12月14日

NO.6 TACTICS OGRE ●SFC ●任天堂 ●SLG ●11400 日圓● 1995 年10月6日

NO.7 櫻大戰3~巴黎正在燃燒嗎 ●DC ●SEGA ●AVG ●7800 日圓(限定版 9800 日圓)● 2001 年3月22日

NO.8 BIO HAZARD ●GC ●CAPCOM ●ACT ●6800 日圓 ●2002 年3月22日

NO.9 街 ●SS ●CHUN SOFT ●AVG ●5800 日圓●1998 年1月22日

NO.10 XENOSAGA EPISODE 1 ~力之意志~ ●PS2 ●NAMCO ●RPG ●Premium box 12800 日圓●2002 年2月28日

齊投票・齊參與！

現在，只要填妥下方的表格，寄往「香港灣仔皇后大道東80號 堅雄商業大廈1401室」，信封面註明「GPM RANKING」，便可為最心愛、最期待的遊戲投下一票。不要猶疑了，大家踴躍寄信來投票吧！

香港讀者投票表格（不接受影印本）

姓名：＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

身份證／護照號碼：＿＿＿＿＿＿ 電話：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

乘著世界盃快將舉行的氣勢，WINNING 6一出隨即令GAME場風起雲湧，去貨量極之迅速，在見街當天的星期二售價雖然只是$418(188價)，對於這款大HIT作品來說這個價簡直出乎意料合理，不過由於第二天有大貨返到的關係，所以若忍耐一日就可低過$400買到。至於與WE6同日推出的PS2遊戲還有《絕體絕命都市》和《GALERIANS: ASH》，可是他們完全被氣勢強勁的WE6壓倒，形成無人問律的局面，少數舖頭有入貨，有的話都是返很少，而Xbox方面的《HALO》由於評價高的原故，不少Xbox玩家也將之購下，現時附送筆盒的初回限定版約售$450。由於5月3至6號是日本假期關係，故這個星期沒有新作發售，期間的雜誌也會休刊一期。(AINHO)

* 日本銷售榜資料來源(2002.4/15-21)：www.dengekionline.com
* 由於本地價錢十分浮動，故資料的提供只作參考之用，不能作實

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6

PS2 /SPT/KONAMI/6800 日圓

Sugi







《WE》一向被譽為史上最強的足球遊戲，而本作亦不負此名，無論在操作、球員動態、耐玩性、各隊資料等都能夠發揮到最高水準。

先在遊戲系統方面，基本上是完全繼承了上集的優點，新加入的特殊操作，例如「直角假身」等亦能夠表現到上級玩者的技術。球員的動作比《FE》更多更細緻，令判定更佳之餘卻沒有減低比賽的速度，而球員之間的能力亦拉近了不少，沒有前數作「速度屈機」或超強巴迪高等某程度上破壞了遊戲平衡度的問題。

MASTER LEAGUE是本作的精髓所在，這裡的POINTS用途及必要性大幅提升，基本上已經與球會的資產無異。在球員的買賣方面，仿真度亦比上集高，並非一提出交涉就必能成功，增加了不少外來因素，考驗玩者的應變能力。然而，設定為隨機因素卻有點那個，可以的話還是希望加入球員喜好的球會、球員等，增加一點需要思考的玩素會比較有趣。

育成球員亦是一個具創意的元素，但仍有大量改進的餘地。例如需要令球員進一步成長就必須多出場及多觸球，雖說是頗有挑戰性，不過要一名能力如此不濟的球員做這麼多工作，對於每場賽事均不容有失的球隊，負擔未免太重了。另外，提升能力亦略嫌太自由，經常造成一些能力值十分奇怪的球員出來。

其他如盃賽、聯賽等方面基本上與前作沒有大分別，CHALLENGE TRAINING使原本可說不用理會的TRAINING MODE也有其存在價值，得勝後能獲得隱藏球員使這模式擁有它的必玩性。除了球員名字外，更可以自行更改球會名字、會旗及球衣，在自由度方面可是滿分。

然而，經過DEBUG後雖然沒有了「手球出界」和門將開生球時走到禁區外的情況，但本作亦仍然有一點不足之處。最大的問題是犯規方面，經常在已擺脫敵衛的情況下被扯回來，而且更沒有犯規，令人感到有「屈機」之嫌。除此之外，在爭頂時犯規原意不錯，但有隨機成份卻變得過份，在禁區內因此輸掉十二碼是一件相當無辜的事。

總結來說，本作仍然未能稱得上為完美之作，不過「史上最強足球遊戲」的名字卻沒有令人失望，擁有PS2的足球遊戲迷必玩之作。

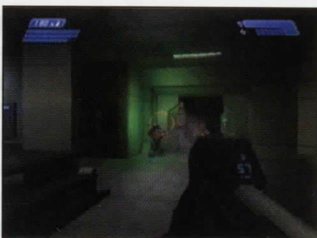


HALO

XBox/ACT/Microsoft/6800 日圓

KACHUN







Xbox推出至今，所推出的遊戲已經有不少，不過，實際上真是可以吸引到玩家的遊戲又有多少呢？能令人有期待的遊戲又有多少呢？相信這隻《HALO》便是其中之一。

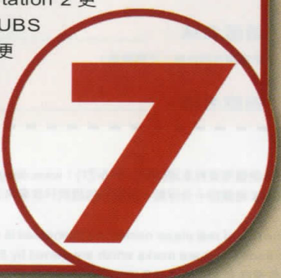
對於喜歡第一身視點遊戲的玩家而言，《HALO》的確是一隻尚佳的遊戲作品，由遊戲公佈開始，便引道一群熱愛這種遊戲的玩家，而推出之後，在港的銷量其實亦算是不俗。

遊戲本身的故事性可說是相當強，每個MISSION之間也非常連貫，給玩者一種身處戰場，要應付事情的感覺，而且MISSION之中的佈置亦相當講究，絕對沒有一種「堆砌」出來的感覺。當然，玩家最關心的便是遊戲的畫面，在這裡可以說，遊戲的畫像質素非常高，絕對可以媲美電腦遊戲，可是，電視遊戲終歸也是電視遊戲，FRAME數方面不及電腦遊戲是肯定的，亦因為這個原因，大家在玩《HALO》的時候，感到「頭暈」也是非常正常的事呢！

而另一點玩者要適應的便是遊戲的操作，如果是同類的電腦遊戲，因為有MOUSE 和KEYBOARD 的關係，操作起來異常簡單，而且得心應手，可是現在因為是要用JOYPAD來遊玩，所以便變得比較麻煩，在手掣之上差不多所有按鈕也有其作用，要第一時間作出反應可能會有點兒麻煩呢！

而《HALO》最大的特色是可以作連線對戰，而且可以在4部Xbox連線之下再作每機4分割畫面，同時讓16人同時遊戲，實在是家用遊戲之中極之少見的，這方面Xbox便比PlayStation 2更加優勝了，而且因為Xbox只要利用LAN HUBS便可以將4部主機連接，方便之餘亦非常便宜，這點對玩家而言是最好不過的了！

在遊戲之中，最美中不足的便是玩家手上最多可以手持兩種武器，雖然在遊戲之中可以拾取地上的其他武器使用，不過，不能隨時轉換便是最大的問題，而且加上鎗本身是有彈數的限制，太少武器會令遊戲變得太難玩，令玩者失去興趣。



BLOODY ROAR EXTREME



NGC/FIG/HUDSON/6800 日圓

教父

作為一隻格鬥遊戲，最重要的是甚麼呢？這點相信很難可以找到一個共同的答案，不過，《BLOODY ROAR》系列便掌握了一種方程式，吸引著玩家的心。最新作《BLOODY ROAR EXTREME》在NGC上推出，在某程度上給予玩者較大的信心，因為PS2的「狗牙」問題，令不少的玩家失去信心，而NGC的畫質卻異常的出色，加上《BLOODY ROAR EXTREME》之中的人物充滿特色，以及今次的「超獸化」系統，更能吸引玩家。

8

AINHO

今次推出機種落在GC上，對於此系列FANS而言只好乖乖掏錢買機。說回遊戲本身，畫面其實比起PS2的「3」沒有明顯美麗，系統也沒有太大變動，最好玩好睇的地方仍然在獸化變身、連續COMBO及那些超華麗的超殺技，當中場景的選擇亦多了不少。至於登場的角色，樣子最大的改變可說Alice，經整容後竟魅力咁多，前後看還以為是兩個不同的人，而那些隱藏角色，要令他們出現需達成各種苛刻條件才可，這同時亦令遊戲耐玩度大增。

8

時雨

《BLOODY ROAR 3》，其實是一套不錯的格鬥作品，它講求玩者有技術和戰術，打起來也充滿了爽快感。很可惜不論是街機還是PS2版也HIT不起來。今次GC版的畫面質素比PS2版優勝許多，角色的造型也改善了不少。今集玩者能夠在任何時候進行超獸化，令本來沒有多大用途的超獸化找到其存在價值，不過用GAMECUBE的手掣玩這遊戲，會不會困難了一點？

8

絕體絕命都市



PS2/IREM SOFTWARE ENGINEERING/AVG/6800 日圓

AINHO

難易度低的作品。雖然遊戲中有著很多會即時致命的陷阱危機，但是可以作無限次Continued，而建築物崩塌時的表現十分迫真，基本上遊戲內容是OK，除了逃亡之外，還需要解開各種遇上的謎題，拯救生還者等，唯獨移動期間有緩慢動作出現，以及背景音樂相當沈悶。不過論題材夠創新，也算是一玩無妨之作。

7

馬高

以地震為主題的動作遊戲，概念新穎，為遊戲帶來了一定的吸引力；至於內容方面，主角需要利用不同的道具，從而組合出各種配件來脫離險境，故事情節亦相當不錯，縱然畫面質素只屬一般，但解迷元素才是遊戲的賣點所在，在沒有太多遊戲推出的4月份來說，也是一款值得一玩的作品。

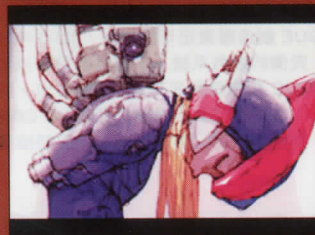
8

時雨

對日本人來說，地震是一種切身的感受(幾乎個個月都有小地震)，因此本遊戲對他們來說會有特別的意義。但對香港人來說，這遊戲只是另一套《BIO》系遊戲而已。本作在凝造地震的恐怖方面相當出色，不過遊戲的故事內容就……畫面質素也不見得特別好，多邊形破爛和慢動作經常出現，令人煩厭。如想體驗地震的朋友，可以一試。

6

ROCKMAN ZERO



GBA/ACT/ CAPCOM /4800 日圓

教父

《ROCKMAN》不經覺已經出了很多集，在遊戲方式方面，大多仍是以動作為為主，除了是上一次的「EXE」之外，而這次的《ROCKMAN ZERO》，單看名字已經知道主角不是「ROCKMAN」，而是「ZERO」，而且遊戲本身的「畫風」和之前的有很大分別，反而給人一種很新鮮的感覺。遊戲本身雖然仍是留於一貫動作遊戲風格，不過勝在簡單易明，而之中又加插了一些解謎的情節，實在是一隻相當不俗的動作遊戲。

8

KACHUN

『WE』系列首次進軍手提機，俾筆者的感覺是中規中舉。開發人員幾乎將前作PS版的內容，在可能的情況下，以「搬字過紙」的方式直接移植到今次的GBA版上去。無論是遊戲畫面、背景音效、旁述、模式、以至操作等方面，都俾舊玩家似曾相識的感覺；但反過來說，遊戲在原創元素方面則可說是絕無僅有。如果您自問是『WE』忠實FANS，而又想擁有一套能夠「去到邊、打到邊」的『WE』遊戲的話，本作是絕對值得您考慮的。

8

Sugi

ROCKMAN系列終於在GBA上推出最新作。本作有別於以往的作品，以人氣比X更高的ZERO作主角，單是這點已有一玩的價值。遊戲中的系統與以前的作品十分接近，有玩開ROCKMAN系列的玩者可說是很容易上手。本作亦保持著一貫的難度，每一關也得玩上數次才能通過。故事的設定甚為不錯，畫面方面亦沒有因在手提機作平台而有所減低。新加入的CYBER ELF育成元素可說是唯一的突破，但對戰鬥卻起著極大幫助，可說是一個不錯的設計。總括而言，本作是保持一貫風格的ROCKMAN，但說到求新，卻有點停滯不前的感覺。

8

WINNING ELEVEN GBA



GBA/SPT/KONAMI/5800 日圓

KACHUN

遊戲完全保留了『ROCKMAN』系列的特點：連貫而扣人心弦的故事、精彩得叫人目不暇給的動作、豐富而流暢自然的畫面；對於喜歡『ROCKMAN』的朋友來說，今集遊戲相信他們大都會滿意。至於不知道『ROCKMAN』是甚麼的用家，建議他們還是不要輕言嘗試，因為本作仍保留了系列一貫的高難度特色，對於不熟悉遊戲系統、甚至不諳動作遊戲的玩家而言，本作絕對可以是個可怕的惡夢！

7

馬高

「WE」系列首次登陸GBA平台上推出，遊戲可說是完全運用了GBA本身的機能，縱然與家用版的質素仍有一段的距離，但遊戲在比賽開始及比賽途中都會加插旁述，此外，豐富的模式都是作品的賣點之一，除各個大型盃賽賽事外，最令人興奮的莫過於「MASTER LEAGUE」模式，這個大受歡迎的模式同樣會收錄有世界各地的著名球會，作為WE

8

AINHO

首款WINNING ELEVEN的手提機版，可是由於機能所限，質素只達超任的水準，流暢度緩慢之餘，球員動作也製作得十分馬夫，而可選用的球隊亦有所削減，聯賽隊只收錄十多支，實況方面其實並非全場也有實況員旁述，來來去去也是那幾句，而電腦的AI就相當白痴，很輕易就取得入球。綜合以上，建議大家還是不買此作也罷。

5

『WE6』發售暨世界杯決賽周開鑼紀念

家用足球遊戲回顧專輯

可能係有史以來最受歡迎的足球遊戲--『WINNING ELEVEN』，最新作『WINNING ELEVEN 6』終於上月底在PS2上推出了！由於四年一度的世界杯賽事即將在日、韓多個城市上演，包括日本在內全球機迷，對於今集遊戲的關注程度也是前所未有地殷切。所謂飲水思源，本刊今期特別泡製了一個有關家用足球遊戲回顧的專題特輯，利用廠商作分類、同大家重溫昔日的經典足球遊戲。第一集『WINNING ELEVEN』究竟何時面世？除了SEGA、KONAMI等大廠以外，其他廠商究竟又曾推出過些甚麼經典足球遊戲呢？如果您喜歡足球遊戲，而又想進一步了解它鮮為人知的過去的話，以下的專題您就絕對不容錯過喇！

SEGA篇

談到足球遊戲，又怎能不提日本遊戲大廠SEGA呢！在2001年之前，由於SEGA本身一直是家用遊戲主機的主要開發商之一，大部份SEGA開發的遊戲都會以旗下主機作為開發或移植平台；足球遊戲自然亦不例外。因此，在回顧SEGA足球遊戲的同時，其實，大家彷如在回顧SEGA的家用主機開發史。

『GREAT SOCCER』--SEGA首套家用足球遊戲！

雖然SEGA第一部家用遊戲主機「SG-1000」早在83年已經推出，但旗下第一套真正以足球為主題的遊戲，則要到85年才正式面世。這套名為『GEAT SOCCER』的足球遊戲作品，開發平台是公司旗下第三部家用遊戲主機「SEGA MARK III」。遊戲與主機同時發售，是個典型的縱軸、頂視點式足球遊戲。不要小覷這個畫面簡單的原始足球遊戲啊！雖然它在模式、操作花樣等方面都難以跟現今的足球遊戲比較，但在操作與趣味性方面卻絕不輸蝕；例如將方向與射門制配合運用，玩家便可在遊戲內做出包括「香蕉式」射門等華麗的足球技巧。以當時電視遊戲仍處於起步階段而言，『GREAT SOCCER』已可說是一套極出色的足球遊戲作品。



◆『GREAT SOCCER』的包裝外觀。



◆如此的遊戲畫面，就當時而言已可說是十分不俗。

SEGA首套「人氣」足球系列--『J.LEAGUE PRO．STRIKER』

由於主機機能的提升，到了MEGADRIVE年代，才是SEGA足球遊戲真正活躍、蓬勃的階段。SEGA為MEGADRIVE提供的首個足球遊戲叫『WORLD CUP SOCCER』；顧名思義，它是個以世界杯為主題的足球遊戲。遊戲雖然仍採用頂視式視點進行，但在開龍門球、角球等情況下，則會切換成3D立體畫面顯示，大大增強了遊戲時的臨場感；同時，又提供多達24支球隊供玩者使用，令遊戲的整體趣味性大增。



◆對疊的是哪兩支國家隊呢？

可是，要數到在MEGADRIVE上最重要的足球遊戲，則非後來的『J.LEAGUE PRO．STRIKER』系列莫屬喇！系列先後在MEGADRIVE上推出共三集遊戲，後來更將開發平台擴展至GAMEGEAR上。遊戲以模擬真實的J.LEAGUE賽程、球隊、球員資料作為賣點，配合進化的操作以至模式選擇，成為SEGA自開發足球遊戲以來最受觀迎的足球遊戲作品。



◆『J.LEAGUE PRO．STRIKER 完全版』的準備畫面。

『創造足球』系列的誕生！

到了SEGA旗下第六部家用主機「SEGA SATURN」時，單以動作足球遊戲來說，最著名應該是『VICTORY GOAL』系列。遊戲先後曾經以「J.LEAGUE」及「國際足球」兩種背景，在SATURN主機上推出過多集遊戲，並成為當時得令的遊戲作品。

可是，論到SATURN上最受機迷歡迎的足球遊戲，則非著名的『創造足球』系列莫屬！系列的第一集--『J.LEAGUE創造職業足球會！』，於96年在SATURN上正式推出；全新的遊戲方式，完備的遊戲系統，旋即風靡日本以至海外的足球遊戲迷。翌年，續集『J.LEAGUE創造職業足球會！2』推出，同樣獲得一致好評。之後，系列先後在DC、GC、PS2上推出；而PC及GBA版的『創造足球』遊戲亦已在開發當中。今時今日的『創造足球』，已經成為了SEGA足球遊戲中的皇牌之一！



◆完備的遊戲系統，絕對是『創造足球』其中一項成功之處。〔圖為PS2版遊戲〕



◆『創造足球』系列登陸手提機GBA，相信能為系統再創高峰。

SEGA足球的終極進化--『VIRTUA STRIKER』系列！

若果把『創造足球』視為SEGA足球遊戲中育成/模擬類中的皇牌，那麼，由AMUSEMENT VISION〔原SEGA第四軟件研究開發部〕開發的『VIRTUA STRIKER』，則肯定是SEGA足球遊戲中動作類別的代表作品。『VIRTUA STRIKER』原為業務用遊戲，首集於96年面世；由於大受歡迎，續作『VIRTUA STRIKER 2』、『VIRTUA STRIKER 2 VER.98』、『VIRTUA STRIKER 2 VER.99』、『VIRTUA STRIKER 2 VER.2000』亦先後於97至99年期間在業務用市場推出。由於主機機能問題，首集家用版『VIRTUA

STRIKER 2 VER.2001』要到99年才在DC上正式推出。隨著SEGA宣佈撤出家用主機開發市場，最新作『VIRTUA STRIKER 3』改GC作為移藉平台，亦取得叫人滿意的成績。



◆經典的誕生--原祖業務版『VIRTURA STRIKER』！



◆GC版的『VIRTUA STRIKER 3 VER.2002』加入多項原作所無的新內容。

SEGA家用版足球遊戲總表

名稱	推出年份	機種
GREAT SOCCER	1985	MARK III
WORLD CUP SOCCER	1987	MARK III
WORLD SOCCER	1987	MASTER SYSTEM
WORLD CUP SOCCER	1989	MEGADRIVE
SPORT PAD SOCCER	1989	GAMEGEAR
WORLD CUP 90	1990	GAMEGEAR
WORLD CUP 92	1992	GAMEGEAR
J.LEAGUE PRO ・ STRIKER '93	1993	MEGADRIVE
J.LEAGUE PRO ・ STRIKER 2	1993	MEGADRIVE
ULTIMATE SOCCER	1993	GAMEGEAR
J.LEAGUE PRO ・ STRIKER 完全版	1994	MEGADRIVE
J.LEAGUE SOCCER DREAM ELEVEN	1993	GAMEGEAR
J.LEAGUE GG PRO-STRIKER '94	1994	GAMEGEAR
WORLD CUP 94	1994	GAMEGEAR
VICTORY GOAL	1995	MEGADRIVE
SEGA INTERNATIONAL VICTORY GOAL	1995	SATURN
PRO STRIKER FINAL STAGE	1995	MEGADRIVE
J.LEAGUE SOCCER DREAM ELEVEN	1995	MEGADRIVE
VICTORY GOAL '96	1996	MEGADRIVE
VICTORY GOAL WORLD WIDE EDITION	1996	MEGADRIVE
J.LEAGUE 創造職業足球會！	1996	SATURN
J.LEAGUE 創造職業足球會！ 2	1997	SATURN
J.LEAGUE VICTORY GOAL '97	1997	SATURN
J.LEAGUE 實況炎之STRIKER	1998	SATURN
SEGA WORLDWIDE SOCCER '98	1998	SATURN
WORLD CUP 98 FRANCE -ROAD TO WIN-	1998	SATURN
VIRTUA STRIKER 2 VER.2000.1	1999	DC
J.LEAGUE 創造職業球會！	1999	DC
創造足球特大號 J.LEAGUE 創造職業球會！	2000	DC
創造足球特大號2 J.LEAGUE 創造職業球會！	2001	DC
VIRTUA STRIKER 3 VER.2002	2002	GC
創造足球2002 J.LEAGUE 創造職業球會！	2002	PS2

KONAMI

要數到現時最受歡迎的家用足球遊戲，KONAMI旗下的「WINNING ELEVEN」和「實況WORLD SOCCER」系列絕對穩佔一個重要的地位；一直以來，「實況」系列給人的感覺都會著重於臨場感和戰略性，而「WINNING ELEVEN」系列則比較重視遊戲性和真實感，兩款作品有今時今日的佳績，完全有賴開發人員多年來的努力以及廣大遊戲迷支持所得來的。



「WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 97」

經過「J.LEAGUE 實況WINNING ELEVEN」、「WORLD SOCCER 實況WINNING ELEVEN」、「J.LEAUGE實況WINNING ELEVEN 97」後，KONAMI於1997年6月推出第二款以WORLD SOCCER為主題的作品，遊戲的基本操作已經定下，可是遊戲畫面方面仍有爆格的情況出現，而整個系統亦未見成熟，除了在資料方面更新外，只是在球員能力值等地方作出適量的改動，始終未能吸引到大量的玩家。



「WORLD SOCCER 實況WINNING ELEVEN 3 WORLD CUP FRANCE 98」

為了迎接98年法國舉行的世界盃，KOANMI特別於世界盃舉行前夕推出系列的最新作「WE 3」。遊戲無論在畫面以至操作方面都有很大的進步，整體上已有一個成熟的基礎；另一方面，當時更是PLAYSTATION主機的全盛時期，亦同時為系列帶來更多玩家的支持。



「WORLD SOCCER 實況WINNING ELEVEN 3 FINAL VER.」

承接世界盃後推出的新作，由於與前作相距只有5個月的時間，遊戲大致上只是在球員資料方面進行更新，在其他細節並沒有什麼變動，不過由這一集開始，遊戲的受歡迎程度已大幅度提升，在日本的銷量亦有相當不錯的成績。

「J.LEAGUE 實況WINNING ELEVEN 98-99」

採用與「WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 3 FINAL VERION」相同的系統，可供選擇的球隊改為以J.LEAGUE為主，亦因為這樣，球員的各項能力系數相對地有所削弱。



「WORLD SOCCER 實況WINNING ELEVEN 4」

日本球員外流，加上電視台直播各地足球聯賽的普及，間接令當時一眾開發人員構思到新的嘗試；遊戲首次加入一個名為MASTER LEAUGE的全新模式，推出後不久已得到廣大玩家的支持。不斷的進步及改良令遊戲受歡迎程度持續上升，進一步鞏固了WE系列的皇者地位。

「J.LEAGUE 實況WINNING ELEVEN 2000」

相隔一年後，KONAMI推出系列的最新作，主題以2000年命名，而打響頭炮的是J.LEAGUE版本，遊戲中收錄的球隊數目大幅增加，J1、J2合共27支球隊可供選擇；此外，比賽進行中各項球員的特殊動作亦逐漸追加。



「WORLD SOCCER 實況WINNING ELEVEN 2000~U23獎牌之挑戰」

備受好評的MASTER LEAUGE模式繼續登場，新增8支全新球會，賽制分為D1、D2進行；此外，遊戲亦同時加入OLYMPIC模式，收錄16支二十三歲以下國家隊，令整個遊戲的內容更為豐富。

「J.LEAGUE 實況WINNING ELEVEN 2000 2ND」

同樣以J.LEAGUE 為賣點的新作，與早前推出的J.LEAGUE 實況WINNING ELEVEN 2000沒有太大分別，大概只作球會、球員的資料更新，故此遊戲的銷量亦只屬一般。



「WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5」

系列首次提升至PLAYSTATION 2主機上推出，遊戲除了在AI〔人工智能〕技術上有更大的改進外，在畫面方面，每一個動作比前作多出2倍之多，球員移動變得更為實在，加上宏偉的球場、場內煙花的效果，將現實足球比賽中的現場感覺完全帶到玩家的眼前。



「J.LEAGUE 實況WINNING ELEVEN 2001」

縱使系列已提升至PS 2主機上，但KONAMI仍繼續在PS主機上推出J.LEAGUE 實況WINNING ELEVEN 2001，對於當時還未擁有PS2主機的玩家來說無疑是天大的喜訊。



「J.LEAGUE 實況WINNING ELEVEN 5」

以J.LEAGUE 為主題的WE系列終於被搬到PS2上推出，畫面質素提升自然不在話下，遊戲系統相較於WE5時進一步強化，球員能力的最高能力系數更改為99的數值，新增連攜數值，球員動作更是前作的1.5倍。



「WINNING ELEVEN 5 FINAL EVOLUTION」

新一集的「WE5 FE」可說是「WINNING ELEVEN 5」的強化版，收錄53支國家隊及32支球會，各名著名球手的外貌特徵、慶祝動作等都作出全面的進化。在其他細節方面，遊戲內球員的動作比之前再增加1.5倍，球場方面由原來的四個大幅增加至七個，令遊戲的吸引力又再一次提升，足見開發人員所付出的努力成果。

WINNING ELEVEN系列發售時間表

作品名稱	發售日	機種
J.LEAGUE 實況WINNING ELEVEN	1995年7月21	PS
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN	1996年3月15日	PS
J.LEAGUE 實況WINNING ELEVEN 97	1996年11月22日	PS
WORLD SOCCER 實況WINNING ELEVEN 97	1997年6月5日	PS
J.LEAGUE 實況WINNING ELEVEN 3	1997年12月11日	PS
WORLD SOCCER 實況WINNING ELEVEN 3~WORLD CUP FRANCE 98	1998年5月28日	PS
WORLD SOCCER 實況WINNING ELEVEN 3 FINAL VERION	1998年11月12日	PS
WORLD SOCCER 實況WINNING ELEVEN 3 FINAL VERION	1998年11月12日	
J.LEAGUE 實況WINNING ELEVEN 98-99	1998年12月3日	PS
WORLD SOCCER 實況WINNING ELEVEN 4	1999年9月2日	PS
J.LEAGUE 實況WINNING ELEVEN 2000	2000年6月29日	PS
WORLD SOCCER 實況WINNING ELEVEN 2000~U23獎牌之挑戰	2000年8月24日	PS
J.LEAGUE 實況WINNING ELEVEN 2000 2ND	2000年11月30日	PS
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5	2001年3月15日	PS2
J.LEAGUE 實況WINNING ELEVEN 2001	2001年6月21日	PS
J.LEAGUE 實況WINNING ELEVEN	2001年10月25日	PS2
WINNING ELEVEN 5 FINAL EVOLUTION	2001年12月13日	PS2

實況WORLD SOCCER系列

「實況WORLD SOCCER PERFECT ELEVEN」

發售日：1994年
機種：SFC



「實況WORLD SOCCER FIGHTING ELEVEN」

發售日：1995年
機種：SFC



「實況WORLD SOCCER WORLD CUP FRANCE 98」

發售日：1998年
機種：N64



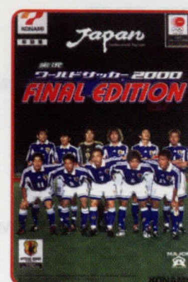
「實況J.LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER 2」

發售日：1999年
機種：N64



「實況WORLD SOCCER 2000」

發售日：2000年
機種：PS2



「實況WORLD SOCCER 2000 FINAL EDITION」

發售日：2000年
機種：PS2



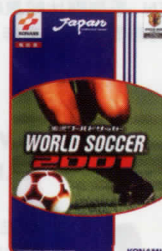
「實況J.LEAGUE PERFECT STRIKER 3」

發售日：2001年
機種：PS2



「實況J.LEAGUE PERFECT STRIKER 4」

發售日：2001年
機種：PS2



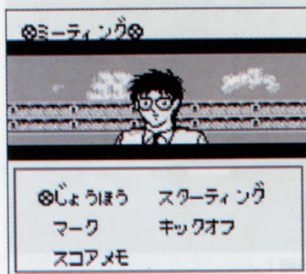
「實況WORLD SOCCER 2001」

發售日：2001年
機種：PS2「實況WORLD SOCCER 2001」
發售日：2001年
機種：PS2

懷舊足球遊戲一覽

名稱	廠商	機種	年份
SOCCER	NINTENDO	FC	1985
EXCITING SOCCER-KONAMI CUP-	KONAMI	FC	1988
GOAL	JALECO	FC	1988
KICK AND RUN	TAITO	FC	1988
SOCCERLEAGUE-WINNERS CUP-	DATA EAST	FC	1988
足球小將	TECMO	FC/MD	1988/1994
WORLD CUP SOCCER	TECMO	FC	1990
熱血高校躲避球部足球篇	TECNOS JAPAN	FC	1990
足球小將2-SUPER STRIKER-	TECMO	FC	1990
TOP STRIKER	NAMCO	FC	1992
國雄君的熱血足球聯賽	TECNOS JAPAN	FC	1993
SOCCER	SEGA	MD	1989
JLEAGUE CHAMPION SOCCER	小學館/GAME ARTS	MD	1992
TECMO WORLD CUP	TECMO	MD	1992
TECMO WORLD CUP'92	TECMO	MD	1992
JLEAGUE PRO.STRIKER'93	SEGA	MD	1993
JLEAGUE PRO.STRIKER 2	SEGA	MD	1994
JLEAGUE PRO.STRIKER 完全版	SEGA	MD	1993
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER	ACCLAIM JAPAN	MD	1994
FIFA INTERNATIONAL	EA VICTOR	MD	1994
PRO.STRIKER FINAL STAGE	SEGA	MD	1995
POWER ELEVEN	HUDSON	PCE	1991
JLEAGUE GREATEST ELEVEN	日本物產	PCE	1993
FORMATION SOCCER ON JLEAGUE	HUMAN	PCE	1994
SOCCER BOY	CBS/SONY	GB	1990
熱血高校足球部世界盃篇	TECNOS JAPAN	GB	1991
JLEAGUE FIGHTING SOCCER	IGS	GB	1992
足球小將VS	TECMO	GB	1992
J.CUP SOCCER	JALECO	GB	1993
武田修宏ACE STRIKER	JALECO	GB	1994
JLEAGUE LIVE'95	EAV	GB	1995
足球小將J-向全國制霸挑戰-	BANDAI	GB	1995
足球風雲	BANPRESTO	GB	1995
JLEAGUE BIGWAVE SOCCER	TOMY	GB	1995
THREE LIONS	TAKE2	GB	1999
WORLD SOCCER	SEGA	SMS	1987
GREAT SOCCER	SEGA	SMS	1987
SPORT PAD SOCCER	SEGA	SMS	1989
ULTIMATE SOCCER	SEGA	SMS	1993
JLEAGUE SOCCER DREAM ELEVEN	SEGA	SMS	1995
SOCCER BRAWL	SNK	NG	1991
SUPER SIDEKICKS	SNK	NG	1992
SUPER SIDEKICKS 2-THE WORLD CHAMPIONSHIP	SNK	NG	1994
SUPER SIDEKICKS 3-THE NEXT GLORY-	SNK	NG	1995
SUPER SIDEKICKS 4-FIRE LIBERO-SNK FOOTBALL CHAMPIONSHIP	SNK	NG	1995
TECMO WORLD SOCCER'96	TECMO	NG	1996
FUSTAL-5 ON 5 MINI SOCCER	SAURUS	NG	1996
NEOGEO CUP'98-THE ROAD TO THE VICTORY-	SNK	NG	1998
NEOGEO CUP'98	SNK	NPC	1998
NEOGEO CUP'98 PLUS	SNK	NPC	1999

名稱	廠商	機種	年份
踢足球吧！CHARLLENGE THE WORLD	COCONUTS	WS	
JLEAGUE VIRTUAL STADIUM	EAV	3DO	1994
JLEAGUE VIRTUAL STADIUM'95	EAV	3DO	1995
WORLD CUP SPECIAL	COCONUTS	3DO	1995
VGOAL SOCCER'96	TECMO	3DO	1996
SUPER FORMATION SOCCER	HUMAN	SFC 1991	
PRO SOCCER	ANCO GAMES	SFC	1991
足球小將3-皇帝之挑戰-	TECMO	SFC	1992
SUPER KICKOFF	MISAWA ENTERTAINMENT	SFC	1992
GOAL!	JALECO	SFC	1992
BATTLE SOCCER 球場之霸者	BANPRESTO	SFC	1992
HAT TRICK HERO	TAITO	SFC	1992
SUPER FORMATION SOCCER 2	HUMAN	SFC	1993
JLEAGUE SOCCER PRIME GOAL	NAMCO	SFC	1993
足球小將4-職業的對手們-	TECMO	SFC	1993
RAMOS' WORLD WIDE SOCCER	PACK IN VIDEO	SFC	1993
WORLD CUP STRIKER	RAGE	SFC	1993
TONY MEOLA'S SIDEKICKS	ELECTRO BRAIN	SFC	1993
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER	ACCLAIM	SFC	1993
SENSIBLE SOCCER	SENSIBLE	SFC	1993
武田修宏SUPER CUP SOCCER	JALECO	SFC	1993
足球風雲	KSS	SFC	1994
SUPER FORMATION SOCCER'94 WORLD CUP EDITION	HUMAN	SFC	1994
SUPER FORMATION SOCCER'94 WORLD CUP FINAL DATA	HUMAN	SFC	1994
足球小將5-霸者之稱號-	TECMO	SFC	1994
EXCITE STAGE'94	EPOCH	SFC	1994
JLEAGUE SUPER SOCCER	HUDSON	SFC	1994
CAPCOM'S SOCCER SHOOTOUT	EPOCH/CAPCOM	SFC	1994
KICK OFF 3	ANCO GAMES	SFC	1994
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	VIC TOKAI	SFC	1994
薛高足球	EA	SFC	1994
JLEAGUE'96 DREAM STADIUM	HUDSON	SFC	1994
全國高校足球	YOJIGEN	SFC	1994
武田修宏SUPER LEAGUE SOCCER	JALECO	SFC	1994
DINO DINI'S SOCCER	VIRGIN	SFC	1994
動物足球	IMAGINEER/ZOOM	SFC	1994
HAT TRICK HERO 2	TAITO	SFC	1994
BATTLE SOCCER 2	BANPRESTO	SFC	1994
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	VICTOR	SFC	1994
洛克人足球	CAPCOM	SFC	1994
JLEAGUE SOCCER PRIME GOAL 2	NAMCO	SFC	1994
SUPER FORMATION SOCCER'95 della SERIA A	HUMAN	SFC	1995
EXCITE STAGE'95	EPOCH	SFC	1995
JLEAGUE SOCCER PRIME GOAL 3	NAMCO	SFC	1995
JLEAGUE SUPER SOCCER'95	HUDSON	SFC	1995
史上最強聯賽SERIA A ACE STRIKER	TNN	SFC	1995
足球小將J-THE WAY TO WORLD YOUTH-	BANDAI	SFC	1995
ULTRA LEAGUE 燃燒吧！足球大決戰	YUTAKA	SFC	1995
全國高校足球2	YOJIGEN	SFC	1995
TACTICAL SOCCER	EA	SFC	1995
SUPER FORMATION SOCCER'96 WORLD CLUB EDITION	HUMAN	SFC	1996
EXCITE STAGE'96	EPOCH	SFC	1996
96全國高校足球選手權	MAGICAL	SFC	1996



















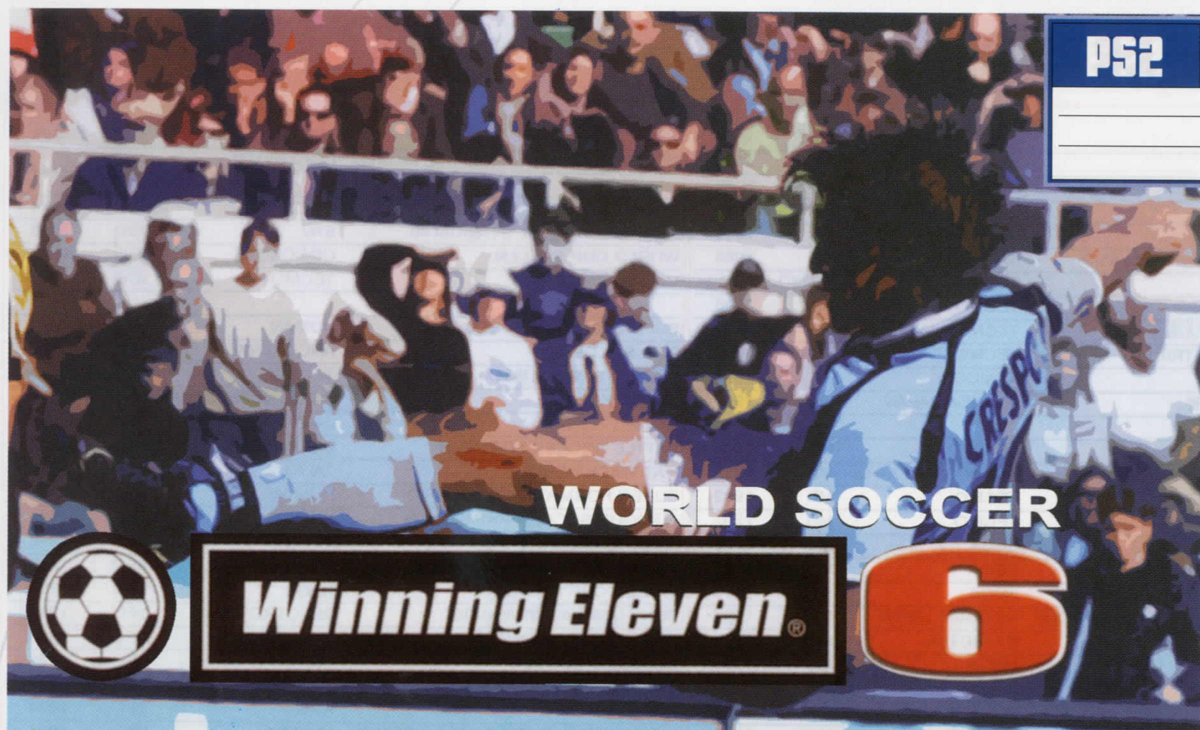






TEXT：杉原、馬高

PS2 發售日未定



MASTER LEAGUE

從《WE4》開始，MASTER LEAGUE 已經成為了《WE》系列的一個必然要素，亦可說是最為耐玩的一個模式。ML最吸引的地方，在於可以由玩者創作一隊完全屬於自己的球隊，與其他世界上的大球會對戰。除了比賽以外，還需要顧及人手、資金等問題，藉此體驗經營球會的樂趣。以下將會為大家介紹ML 的基本流程及一些注意事項。

◆D3 升D2 的PLAY OFF

經營開始

只要玩者選擇好自己的隊伍，就會正式進入MASTER LEAGUE的遊戲，十分簡單。無論你選擇任何一隊，開始時給予的球員是不會改變的。而玩者的球隊亦會被分配到D3作賽，玩者需要透過勝利來賺取資金，然後藉收購球員增強球隊的實力，逐步攀升到最頂鋒的聯賽D1，以贏取總冠軍為主要目標。

SCHEDULE

跟現實中的各地聯賽同樣，ML 的賽程基本上是以雙循環聯賽為主。玩者剛開始時的 D3 共有8 隊球隊，因此一季裡需要踢14 場聯賽賽事。而D1 、D2 則有16 隊，一季裡共需要進行 30 場比賽。有別於前作的是，除了聯賽之外，亦設有盃賽。D3的盃賽會於所有聯賽賽事完結後開始，由全8隊D3 球隊，以淘汰賽形式角逐。而D1 與D2的球隊則會共同參與另一個盃賽，這個盃賽的賽程則有別於D3，是混合在聯賽賽程之中。最後，在D1 的聯賽完結後，D1 的首四隊球隊亦會進行一個淘汰賽形式的「ML CHAMPIONSHIP」。

升降制度方面，D1 與D2 每季會有四隊球隊升降，而D2 與D3 方面，則是由D2 最後兩隊與D3 首兩名的球隊進行單循環制的PLAY OFF ，首二位的兩隊會被配至D2 ，後兩隊則留在D3 。PLAY OFF 的賽程將於 D2 及D3 的所有賽事完結後進行。

在一個球季完結後，會有8節的時間作為休息期。在這段OFF SEASON的期間，各球隊除了進行球員買賣的交涉，以應付下一個球季的比賽外，也可進行熱身賽，藉以了解其他球隊的實力。當然，熱身賽的對賽隊伍沒有組別之分，而進行賽事與否亦是玩者自行決定。



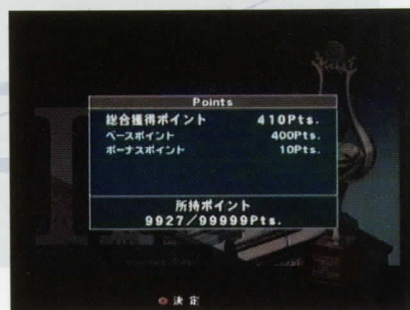
◆升班喇！

組別		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
D1	聯賽	1	2		3	4	5		6	7		8	9	10	11	12	13	14		15	16	17	18	
	盃賽			1回戰				2回戰			次準								準決					決勝
	交涉																							
D2	聯賽	1	2		3	4	5		6	7		8	9	10	11	12	13	14		15	16	17	18	
	盃賽			1回戰				2回戰			次準								準決					決勝
	交涉																							
D3	聯賽	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14									
	盃賽															1回戰	準決	決勝						
	交涉																							

組別		24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
																	OFF SEASON							
D1	聯賽	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	CHAMPIONSHIP							熱身賽			
	盃賽																							
	交涉																							
D2	聯賽	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	PLAY OFF							熱身賽			
	盃賽																							
	交涉																							
D3	聯賽													PLAY OFF							熱身賽			
	盃賽																							
	交涉																							

增強球隊實力

ML開始時給予的球員實力其實是有限公司，即使玩者的技術如何強勁，也難以成功奪得ML冠軍，甚至是升班。要增強球隊實力的唯一方法，就是羅致一些高質素的球員。以下將會逐一為大家分析買賣球員交涉的步驟，以及點數的各種用途。



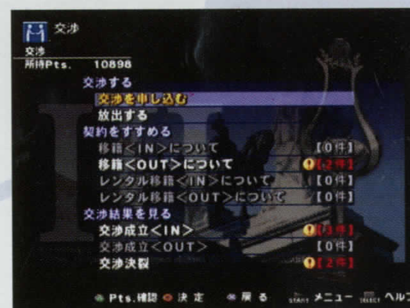
◆要經常留意POINTS 數

POINTS

在ML 模式中，POINTS 就是球會的資金，亦即是購買球員以及支付薪酬所需要的點數。遊戲開始時球會持有的3000 POINTS，就是基本的資產。若這點數的數值降至少於0 ，就會GAME OVER 。每位球員的POINT 數，就是他一季的薪酬，球隊的總薪酬會平均分配在每場聯賽賽事後支付。除此之外，在轉會市場上也必須有足夠的POINT 數，以下將會詳細介紹。

交涉

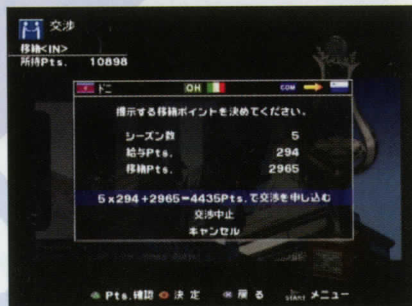
在D3 的第三節至第十節，和D1 、D2 的第七節至第二十二節，以及OFF SEASON 的期間，均是轉會市場開放的時間。玩者只需在「交涉」選項裡的「交涉を申し入む」選擇希望購得的球員，再在「契約をすすめる」處設定好薪酬及年期就可。交涉的結果可於一節的時間後於「交涉結果を見る」處得悉，若在聯賽途中的話就需要在進行一節比賽後才可得知。交涉成立球員就會立刻加入，在下一場賽事中出場。在設定薪酬POINT數的時候，基本上設定電腦提示的數目已經足夠，最後的成功與否，還有點幸運的成份。如果有緊急需要的話，不妨一口氣提出數個交涉。至於向有所屬球會的球員提出交涉，則需要支付一筆轉會費，這筆轉會費的數額約為薪酬的十倍，剛開始遊戲的時候相信仍沒有支付的能力吧。注意處於低級組別的球隊向較高級組別的球隊提出收購是不會成功的，大家可省回一點時間。
另外還有一項借用球員的選項「レンタル」，只需向其他球會的球員提出一個薪酬金額，就能免卻轉會費投效一段時間。然而，此項交涉的成功率似乎不高，作用不大。注意球隊的球員數目是16 至40 人之間，若少於16 人就會立刻GAME OVER 。



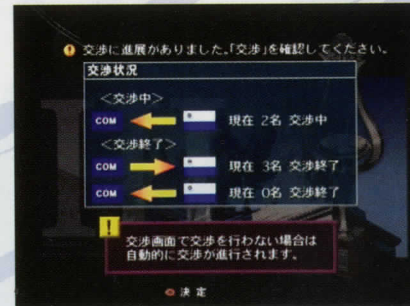
◆這裡可確認有多少交涉在進行中



◆有時候其他球會也提出收購你的球員



◆收購其他球會的球員需要一筆龐大的轉會費



◆看看能傾成多少單生意吧

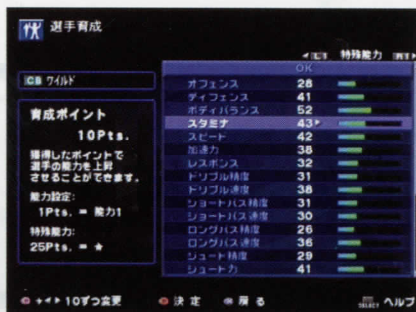
育成球員

有些時間在「未契約」的欄目中可找到一位有綠葉標記的球員，這就是育成球員了。這些球員的初期薪酬只需約30PTS.，但其能力亦是相當低下，大部份能力值只有30至50左右。然而在該球員每次出場比賽後，均能獲得一定數值的育成點數，玩者來到「選手育成」這選項中就可自由地把點數加進球員的能力值中。獲得育成PTS.的多少，最重要的是球員在比賽中作出符合其位置的行動，以及他的觸球次數。還有一點極重要的因素，就是球員的出場時間與比賽的勝負。若球員能踢足全場而且比賽取得勝利，獲得的育成PTS.將會非常可觀。

每位育成球員的育成時間約為一個球季，育成完畢的球員能力值就不會再有任何變動。另外，球隊最多只能育成一位球員，待其育成完畢後才會出現另一位育成球員供購入。



◆有綠葉ICON 的就是育成球員



◆只要經過悉心培育，原本能力不濟的育成球員也可



北.愛爾蘭 Northern Ireland



國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Taylor
DF	4	Williams
DF	5	Murdock
DF	3	Aaron Hughes
DF	11	Elliott
MF	6	Lennon
MF	2	Mulryne
FW	7	Gillespie
MF	10	Michael Hughes
MF	8	Magilton
FW	9	Healy

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	14	Taggart
DF	16	McGibbon
DF	22	Nolan
MF	15	Whitley
MF	17	Lomas
MF	18	Johnson
MF	20	Horlock
FW	19	Quinn
FW	13	Gray
FW	21	McKnight
FW	23	McVeigh
GK	12	Carroll

威爾斯 Wales



國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	P.Jones
DF	16	Symons
DF	4	Melville
DF	2	Delaney
DF	17	Barnard
MF	22	Davies
FW	11	Giggs
MF	18	Robinson
MF	10	Speed
MF	20	Bellamy
FW	8	Hartson

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	3	Page
DF	5	Coleman
DF	7	Robinson
DF	13	Jenkins
MF	6	Savage
MF	19	Johnson
MF	12	M.Jones
FW	9	Blake
FW	14	I.Roberts
FW	15	G.Roberts
GK	21	Freestone
GK	23	Ward

瑞士 Switzerlands 國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Pascolo
DF	2	Yakin
DF	3	Quentin
DF	4	Henchoz
MF	5	Mueller
MF	6	Vogel
FW	8	Comisetti
FW	7	Sesa
MF	10	Sforza
MF	9	Rey
FW	11	Turkyilmaz

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	15	Berner
DF	16	Haas
DF	21	Fournier
DF	13	Zellweger
DF	14	Mazzarelli
MF	19	Zwyssig
MF	20	Di Jorio
FW	18	Chapuisat
FW	22	Lonfat
FW	17	Yakin
GK	12	Stiel
GK	23	Zuberbuehler

斯洛伐克 Slovakia 國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Koenig
DF	2	Karhan
DF	5	Varga
DF	3	Dzurik
DF	4	Timko
MF	6	Demo
DF	9	Gresko
MF	7	Balis
FW	10	Nemeth
FW	11	Jancula
FW	8	Nemeth

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	15	Sobona
DF	14	Kratochvil
MF	16	Tomaschek
MF	17	Kozak
MF	21	Moravcik
MF	22	Ujlaky
MF	19	Meszaros
MF	20	Leitner
FW	18	Prohaszka
FW	13	Pinte
GK	12	Susko
GK	23	Hyll

蘇格蘭 Scotland 國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Sullivan
DF	5	Hendry
DF	6	Elliott
DF	2	Weir
DF	3	Dailly
MF	4	Lambert
MF	7	Ferguson
MF	8	Burley
MF	10	Hutchison
FW	9	Dodds
FW	11	McCann

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	14	Matteo
DF	13	Ritchie
DF	19	Boyd
DF	21	Naysmith
DF	15	Davidson
MF	17	Cameron
MF	16	Holt
MF	22	McNamara
FW	20	Gallacher
FW	18	Johnston
GK	12	Gould
GK	23	Douglas

捷克 Czech 國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Srnicek
DF	3	Grygera
DF	5	Novotny
DF	2	Repka
MF	6	Jarosik
MF	7	Berger
MF	8	Poborsky
MF	4	Nedved
MF	10	Rosicky
FW	9	Lokvenc
FW	11	Baros

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	22	Johana
DF	21	Ujfalusi
MF	20	Tyce
MF	15	Jankulovski
MF	14	Galasek
MF	19	Baranek
MF	12	Horvath
FW	17	Smicer
FW	13	Koller
FW	18	Kuka
GK	16	Maier
GK	23	Cech

愛爾蘭 Ireland 國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Given
DF	6	Staunton
DF	13	Breen
DF	3	Harte
DF	14	Carr
MF	11	Kilbane
MF	8	Holland
MF	6	Roy Keane
MF	7	McAteer
FW	10	Robbie Keane
FW	12	Quinn

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	4	Dunne
DF	21	Fleming
DF	2	Gary Kelly
MF	17	Finnan
MF	22	Delap
MF	9	Duff
MF	15	Kinsella
MF	20	Carsley
FW	18	Morrison
FW	19	Connolly
GK	16	Kiely
GK	23	Kelly

英格蘭 England 國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Seaman
DF	5	Rio Ferdinand
DF	6	Sol Campbell
DF	3	Ashley Cole
DF	2	Gary Neville
MF	11	Barmby
MF	8	Scholes
MF	4	Gerrard
MF	7	Beckham
FW	10	Owen
FW	9	Heskey

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	21	Keown
DF	12	Southgate
DF	19	Philip Neville
MF	14	Carragher
MF	20	Butt
MF	15	Hargreaves
MF	16	McManaman
FW	15	Sheringham
FW	18	Andy Cole
FW	17	Fowler
GK	13	Martyn
GK	23	Richard Wright

葡萄牙 Portugal



國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Pereira
DF	2	Costa
DF	5	Couto
DF	3	Rui Jorge
DF	4	Frechaut
MF	6	Teixeira Petit
MF	11	S.Conceicao
MF	7	Figo
MF	10	Rui Costa
FW	9	Pauleta
FW	2	J.Pinto

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	13	Beto
DF	14	Fernando Meira
DF	22	Secretario
DF	20	Teixeira
MF	15	Paulo Sousa
MF	17	Paulo Bento
MF	8	Capucho
FW	19	Sa Pinto
FW	18	Nuno Gomes
FW	16	Sabrosa
GK	12	Quim
GK	23	Espinha

法國 France



國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	16	Barthez
DF	8	Desailly
DF	18	Leboeuf
DF	3	Lizarazu
DF	15	Thuram
MF	17	Petit
MF	4	Vieira
FW	13	Wiltord
MF	7	Pires
MF	10	Zidane
FW	12	Henry

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	5	Silvestre
DF	2	Candela
DF	21	Sagnol
MF	19	Karembeu
MF	14	Makelele
MF	13	Micoud
MF	6	Djorkaeff
FW	22	Marlet
FW	20	Trezeguet
FW	9	Anelka
GK	1	Rame
GK	23	Coupet

斯洛文尼亞 Slovenia



國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	12	Simeunovic
DF	19	Galic
DF	3	Milinovic
DF	4	Vugdalic
MF	11	Pavlin
MF	8	Ceh
MF	5	Karic
MF	7	Novak
MF	10	Zahovic
MF	20	Rudonja
FW	15	Osterc

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	19	Knavs
DF	21	Bulajic
MF	2	Pavlovic
MF	22	Tavcar
MF	13	Zlogar
MF	14	Gajser
FW	17	Siljak
FW	9	Udovic
FW	18	Cimirotic
FW	18	Acimovic
GK	16	Nemec
GK	1	Dabanovic

西班牙 Spain



國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Canizares
DF	5	Nadal
DF	6	Hierro
DF	3	Barjuan
DF	2	Puyol
MF	8	Enrique
MF	15	Valaron
MF	11	Helguera
MF	10	Mendieta
FW	7	Raul
FW	9	Morientes

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	12	Abelardo
DF	18	M.Pablo
DF	14	Aranzabal
MF	4	Guardiola
MF	16	Xavi
MF	17	Munitis
MF	21	Baraja
FW	22	Victor
FW	20	Toristan
FW	19	Urzaiz
GK	13	Casillas
GK	23	Esteban

比利時 Belgium



國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	De Vlieger
DF	4	Van Meir
DF	3	Valgaeren
DF	5	Van Kerckhoven
DF	2	Deflandre
MF	6	Vanderhaeghe
MF	8	Goor
MF	11	Verheyen
MF	10	Walem
FW	9	Mpenza
MF	7	Wilmots

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	14	De Boeck
DF	12	Jacky Peeters
DF	15	Crasson
MF	19	Vermant
MF	16	Simons
MF	13	Boffin
MF	21	Baseggio
FW	20	Sonck
FW	17	Peeters
FW	18	Strupar
GK	22	Herpoel
GK	23	Moons

波蘭 Poland



國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Dudek
DF	5	Waldoch
DF	14	Hajto
DF	4	Zewlakow
DF	2	Klos
DF	19	Kozminski
MF	10	Kaluzny
MF	7	Swierczewski
MF	8	Karwan
FW	11	Olisadebe
FW	18	Kryszalowicz

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	3	Zielinski
DF	15	Kukielka
MF	13	Bak
MF	6	Krzynowek
MF	16	Zdebel
MF	17	Iwan
MF	22	Kielbowicz
FW	21	Zewlakow
FW	20	Gilewicz
FW	9	Juskowiak
GK	12	Matysek
GK	23	Wierzchowski

克羅地亞 Croatia 國家隊



正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Pletikosa
DF	6	Simic
DF	15	Tudor
DF	2	Kovac
DF	14	Tomas
MF	4	Soldo
MF	3	Jarni
MF	13	Zivkovic
MF	8	Prossinecki
FW	11	Boksic
FW	20	Balaban

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	5	Stimac
MF	17	Vranjes
MF	16	Biscan
MF	7	Stanic
MF	21	Saric
MF	10	Kovac
MF	22	Jurcic
FW	19	Vugrinec
FW	18	Vlaovic
FW	9	Suker
GK	12	Pavlovic
GK	23	Butina

保加利亞 Bulgaria 國家隊



正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Zdravkov
DF	18	Pazhin
DF	3	Markov
DF	4	Ivanov
DF	2	Peev
MF	6	Petrov
MF	15	Petkov
MF	11	Iliev
MF	10	Balakov
FW	9	Ivanov
FW	20	Berbatov

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	5	Kirilov
DF	21	Petkov
DF	13	Kishishev
MF	14	Tomash
MF	8	Stoyanov
MF	16	Topuzakov
FW	17	Petrov
FW	22	Todorv
FW	7	Hristov
FW	19	Yovov
GK	12	Ivankov
GK	23	Gospodin

意大利 Italy 國家隊



正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Buffon
DF	3	Maldini
DF	6	Nesta
DF	5	Canavaro
MF	22	Albertini
MF	8	Tommasi
MF	2	Coco
MF	7	Zambrotta
MF	10	Totti
FW	11	Del Piero
FW	9	Vieri

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	13	Iuliano
DF	14	Materazzi
DF	15	Pancaro
MF	16	Di Biagio
MF	4	Tacchinardi
MF	21	Gattuso
MF	20	Fiore
FW	23	Doni
FW	17	Montella
FW	19	Inzaghi
FW	18	Delvecchio
GK	12	Toldo

南斯拉夫 Yugoslavia 國家隊



正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Stevandvic
DF	11	Mihajlovic
DF	22	Djukic
DF	6	Djordievic
DF	17	Djrovic
DF	2	Mirkovic
MF	10	Stankovic
MF	7	Lazetic
FW	9	Milosevic
FW	8	Mijatovic
FW	14	Kezman

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	5	Bunjevcevic
DF	13	Obradovic
DF	3	Dudic
DF	15	Sakic
MF	4	Jokanovic
MF	20	Sarac
MF	19	Drulovic
MF	16	Ilic
MF	21	Jugovic
FW	18	Kovacevic
GK	12	Kralj
GK	23	Cicovic

荷蘭 Netherlands 國家隊



正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Van Der Sar
DF	3	Stam
DF	4	Frank de Boer
DF	5	Van Bronckhorst
DF	2	Reiziger
MF	6	Davids
MF	8	Cocu
FW	10	Kluivert
FW	9	Van Nistelrooy
FW	7	Zenden
FW	11	Overmars

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	13	Hofland
DF	14	Melchiot
DF	16	Numan
MF	15	Van Bommel
MF	17	Bosvelt
MF	18	Seedorf
MF	19	Ronald de Boer
FW	21	Hasselbaink
FW	22	Van Hooijdonk
FW	20	Makkay
GK	12	Westerveld
GK	23	Moens

德國 Germany 國家隊



正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Kahn
DF	4	Linke
DF	5	Nowotny
DF	7	Rehmer
MF	6	Hamann
MF	13	Ramelow
MF	3	Ziege
MF	10	Deisler
MF	8	Ballack
FW	11	Neuville
FW	9	Jancker

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	2	Worns
DF	15	Kehl
MF	17	Bohme
MF	14	Asamoah
MF	21	Schneider
MF	22	Ricken
MF	20	Scholl
FW	16	Klose
FW	19	Zickler
FW	18	Bierhoff
GK	12	Lehmann
GK	23	Butt



丹麥 Denmark



國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Sorensen
DF	4	Laursen
DF	3	Henriksen
DF	5	Heintze
MF	6	Helveg
MF	20	Joergensen
DF	7	Gravesen
MF	2	Toefting
MF	10	Rommedahl
FW	11	Sand
FW	9	Tomassen

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	19	Laursen
DF	12	Niclas Jensen
DF	22	Lustu
MF	14	Allan Nielsen
MF	13	Brian Nielsen
MF	21	Goldbaek
MF	23	Bisgaard
MF	15	Michaelsen
FW	8	Groenkjaer
FW	18	Claus Jensen
FW	17	Madsen
GK	16	Kjaer

瑞典 Sweden



國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Hedman
DF	4	Saarenpaa
DF	3	Andersson
DF	5	Kamark
DF	2	Mellberg
MF	9	Ljungberg
MF	8	Daniel Andersson
MF	6	TobiasLinderoth
MF	7	Alexandersson
MF	11	Larsson
FW	10	Allback

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	12	Bjorklund
DF	13	Christoffer Andersson
DF	21	Lucic
MF	19	Mjallby
MF	14	Svensson
MF	16	Mild
MF	20	Anders Andersson
FW	17	Ibrahimovic
FW	15	Jonson
FW	18	Osmanovski
GK	22	Kihlstedt
GK	23	Asper

奧地利 Austria



國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	WMFlfahrt
DF	4	Heden
DF	3	Baur
DF	13	Kogler
MF	17	Hoertnagl
MF	21	Schopp
MF	8	Kuhbauer
MF	6	Floegel
MF	10	Herzog
FW	9	Vastic
FW	11	Haas

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	2	Hatz
DF	15	Winklhofer
MF	7	Kirchler
MF	5	Stranzl
MF	22	Cerny
MF	20	Prilasnig
MF	16	Kitzbichler
FW	18	Mayrleb
FW	14	Brunmayr
FW	19	Weissenberger
GK	12	Schicklgruber
GK	23	Manninger

挪威 Norway



國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Myhre
DF	3	Ronny Johnsen
DF	4	Berg
DF	2	Bergdolmo
DF	5	Basma
MF	8	Leonhardsen
MF	16	Rudi
MF	9	Bakke
FW	7	Carew
FW	10	Solskjaer
FW	11	Iversen

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	15	Hoftun
DF	21	Andersen
DF	13	Bragstad
DF	22	Rushfeldt
MF	17	Riise
MF	6	Mykland
MF	19	Riseth
MF	20	Strand
FW	14	Flo
FW	18	Sorensen
GK	12	Bakke
GK	23	Baardsen

芬蘭 Finland



國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Niemi
DF	5	Tihinen
DF	4	Hyypia
DF	2	Helin
DF	3	Saarinen
MF	6	Riihilahti
MF	7	Nurmela
MF	8	Tainio
MF	10	Litmanen
FW	11	Kolkka
FW	9	Forssell

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	13	Salli
DF	20	Penttila
DF	22	Reini
MF	19	Valakari
MF	15	Kuivasto
MF	17	Wiss
MF	21	Nylund
FW	18	Johansson
FW	16	Kuqi
FW	14	Kottila
GK	12	Enckelman
GK	23	Jaaskelainen

匈牙利 Hungary



國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Kiraly
DF	5	Sebok
DF	3	Feher
DF	4	Matyus
DF	2	Korsos
MF	6	Halmai
MF	16	Peto
MF	10	Illes
MF	8	Lisztes
FW	7	Tokoli
FW	9	Horvath

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	15	Juhar
DF	21	Bodnar
MF	13	Lendvai
MF	11	Hamar
MF	14	Dveri
MF	18	Rosa
FW	19	Feher
FW	17	Dombi
FW	20	Nagy
FW	22	Klausz
GK	12	Safar
GK	23	Babos

羅馬尼亞 Romania 國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Stelea
DF	3	Ciobotariu
DF	6	Popescu
DF	4	Filipescu
MF	13	Galca
MF	5	Chivu
DF	2	Contra
MF	8	Munteanu
FW	10	Mutu
FW	11	Ilie
FW	9	Niculae

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	17	Belodedici
MF	22	Lincar
MF	15	Petrescu
MF	14	Petre
MF	16	Rosu
MF	21	Lupescu
MF	18	Munteanu
FW	20	Vladoiu
FW	7	Ganea
FW	19	Moldovan
GK	12	Lobont
GK	23	Vintila

土耳其 Turkey 國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	ReDFer
DF	5	Ozalan
DF	3	Ozat
DF	4	Akyel
MF	2	Kerimoglu
MF	6	Ercan
MF	8	Davala
MF	10	Basturk
MF	7	Buruk
FW	11	Gokhan
FW	9	Hakan Sukur

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	15	Korkmaz
DF	22	Temizkanoglu
DF	13	Pembe
MF	21	Havutcu
MF	16	Unsal
MF	19	Kahveci
MF	20	Yalcin
MF	14	Belozoglu
FW	18	Erdem
FW	17	Mansiz
GK	12	Catkic
GK	23	Aktas

俄羅斯 Russia 國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Nigmatullin
DF	4	Chugainov
DF	7	Onopko
DF	6	Kovtun
MF	2	Smertin
MF	3	Khokhlov
MF	5	Alenitchev
MF	8	Karpin
FW	9	Titov
MF	10	Mostovoi
MF	11	Beschastnikh

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	17	Nikiforov
DF	14	Tetradze
DF	18	Drozdov
DF	20	Khlestov
DF	13	Dayev
MF	21	Gusev
MF	22	Izmailov
FW	15	Semak
FW	16	Panov
FW	19	Buznikin
GK	12	Filimonov
GK	23	Kharin

希臘 Greece 國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Nikopolidis
DF	2	Patsatsoglu
DF	4	Dabizas
DF	14	Gkoumas
MF	5	Zagorakis
MF	6	Basinas
MF	3	Georgatos
FW	7	Georgiadis
MF	8	Karagounis
FW	9	Machlas
MF	10	Liberopoulos

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	15	Konstantinidis
DF	16	Venetidis
DF	22	Amanatidis
DF	13	Lakis
MF	21	Poursanidis
MF	12	Mavrogenidis
MF	17	Zikos
MF	19	Niniadis
MF	20	Tsartas
MF	18	Choutos
FW	11	Vryzas
GK	15	Eleftheropoulos

烏克蘭 Ukraine 國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Levitsky
DF	5	Vaschuk
DF	4	Golovko
DF	3	Nesmachny
DF	2	Luzhny
MF	8	Tymoshchyuk
MF	6	Husin
DF	9	Zubov
FW	10	Vorobei
FW	11	Rebrov
FW	7	Shevchenko

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	13	Fedorov
DF	14	Starostiak
DF	15	Skripnik
DF	18	Parfyonov
MF	17	Popov
MF	19	Kovalyov
MF	20	Yashkin
MF	21	Serebrennikov
FW	16	Melashchenko
FW	22	Skachenko
GK	12	Kernozenko
GK	23	Shovkovsky

摩洛哥 Morocco 國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	12	Fouhami
DF	4	Ouaddou
DF	6	Naybet
DF	3	Hadrioui
DF	17	Amzine
MF	2	Benmahmoud
MF	18	Chippo
MF	10	Ramzi
MF	7	Hadji
FW	14	Bassir
FW	9	Hadda

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	5	Neqrouz
DF	15	El Karkouri
DF	16	Saber
DF	23	Abrami
MF	21	El khalej
MF	8	Hdioud
MF	19	Chiba
MF	13	Sellami
FW	11	Bahja
FW	20	Zerouali
GK	1	Zaza
GK	22	Benzekrj

土耳其 Tunisia



國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	El Ouaer
DF	4	Boukadida
DF	2	Badra
DF	15	Jaidi
DF	13	Bouazizi
MF	21	Ghodbane
MF	12	Bouzayene
DF	5	Trabelsi
MF	8	Beya
FW	20	Jaziri
FW	9	Zitouni

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	3	Trabelsi
MF	17	Thabet
MF	14	Chihi
MF	7	Clayton
MF	19	Gabsi
MF	6	Souayah
MF	16	Kanzari
MF	10	Addilton
FW	11	Sellimi
FW	18	Mhadhbi
GK	22	Salhi
GK	23	Bejaoui

塞內加爾 Senegal



國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Sylva
DF	13	Diatta
DF	6	Cisse
DF	16	Ndiour
DF	2	Daf
MF	10	Fadiga
MF	15	Diao
MF	3	Sarr
MF	22	Ndiaye
FW	7	Henri Camara
FW	11	Diouf

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	5	Diop
DF	4	Coly
DF	20	Ba
DF	8	Alcaly Camara
MF	14	N'Diaye
MF	17	Amdy Faye
FW	21	Fary Faye
FW	9	Traore
FW	18	Thiaw
FW	19	Souleymane Camara
GK	12	Diallo
GK	23	N'Diour

喀麥隆 Cameroon



國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Boukar
DF	6	Njanka
DF	4	Rigobert Song
DF	5	Nkongo
MF	17	Foe
MF	3	Nlend
MF	8	Ndjitap
MF	20	Olenbe
MF	12	Mayer
FW	9	Eto'o
FW	10	Mboma

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	16	Billong
DF	2	Elanga
DF	18	Hamga
MF	13	Mettomo
MF	7	Tchoutang
MF	15	Ndo
MF	19	Nguidjol
FW	11	N'Diefi
FW	14	Simo
FW	21	Job
GK	22	Songo'o
GK	23	Kameni

埃及 Egypt



國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	El Sayed
DF	6	El Saqqa
DF	2	Ibrahim Hassan
DF	3	Emara
MF	4	Ramzy
MF	10	Sabry
FW	18	Hossam
MF	15	Ibrahim Said
MF	17	Ahmed Hassan
FW	14	Emam
FW	9	Hossam Hassan

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	5	Kamouna
DF	7	Youssef
DF	17	Monaem
MF	21	Hanafy
MF	12	Khashaba
MF	8	Radwan
MF	13	Abdelhalim
MF	11	Tarek Said
MF	23	Abdelaziz
FW	20	Hosny
FW	19	Farouk
GK	22	El Haddary

尼日利亞 Nigeria



國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Shorunmu
DF	6	West
DF	5	Udeze
DF	3	Yobo
DF	21	Okpara
MF	15	Oliseh
MF	11	Lawal
FW	13	Babangida
MF	10	Okocha
FW	4	Kanu
FW	18	Agali

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	12	Sodje
DF	2	Christopher Kanu
DF	17	Babayaro
MF	19	Oparaku
MF	8	Ojigwe
MF	7	George
MF	14	Oruma
FW	9	Akpoborie
FW	22	Ikedia
FW	20	Aghahowa
GK	16	Egbo
GK	23	Akanji

南非 SOUTH AFRICA



國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Vonk
DF	3	Schoeman
DF	4	Issa
DF	16	Carnell
DF	2	Mokoena
MF	10	Buckley
MF	7	Fortune
MF	19	Ngobe
MF	21	Zuma
FW	9	Bartlett
FW	17	Nomvete

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	5	Fish
DF	12	Radebe
MF	13	Tinkler
MF	20	Phiri
MF	8	Mngomeni
MF	18	Bapela
MF	15	Sapula
FW	14	Ndlanya
FW	11	McCarthy
FW	6	Masinga
GK	22	Arendse
GK	23	Marlin

美國 United States 國家隊



正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Keller
CB	6	Regis
DH	16	Llamosa
SB	4	Agoos
OH	11	Sanneh
SH	5	O'Brien
OH	14	Armas
OH	10	Reyna
SH	8	Stewart
FW	21	Donovan
CF	9	Moore

後備

位置	號碼	英文譯名
CB	2	Pope
DF	20	Bocanegra
DF	3	Cherundolo
SB	13	Jones
MF	19	Beasley
MF	18	Mathis
OH	12	Lewis
CF	7	Kirovski
FW	15	Wolff
CF	17	Razov
GK	22	Friedel
GK	23	Meola

牙買加 Jamaica 國家隊



正選

位置	號碼	英文譯名
GK	13	Lorence
CB	31	Lowe
CB	5	Goodison
CB	4	Dixon
SB	19	Sinclair
SH	15	Gardner
SH	14	Marshall
OH	11	Whitmore
OH	20	Powell
CF	18	Burton
OH	12	Hyde

後備

位置	號碼	英文譯名
CB	16	Davis
CB	25	Davis
SB	2	McDonald
DH	3	Dawes
DH	22	Johnson
SH	7	Griffiths
OH	17	Butler
OH	9	Williams
CF	10	Boyd
CF	21	Harris
FW	24	Thomas
GK	30	Ricketts

哥倫比亞 Colombia 國家隊



正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Cordoba
DF	2	Cordoba
DF	3	Yepes
DF	20	Bedoya
MF	5	Serna
MF	6	Bolano
MF	22	Grisales
MF	7	Valentierra
FW	10	Aristizabal
FW	9	Aimar
FW	19	Asprilla

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	17	Morales
DF	21	Ospina
DF	13	Dinas
DF	15	Martinez
MF	4	Sanchez
DF	14	Quintana
MF	8	Oviedo
MF	16	Morantes
FW	11	Bonilla
FW	18	Castillo
GK	12	Mondragon
GK	23	Calero

墨西哥 Mexico 國家隊



正選

位置	號碼	英文譯名
GK	12	Perez
CB	4	Alvarez
CB	2	Sanchez
DF	5	Vidrio
DH	8	Aspe
MF	6	Torrado
DF	7	Morales
OH	21	Arellano
OH	18	Rodriguez
OH	17	Palencia
CF	10	Blanco

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	20	Brown
DF	15	Saavedra
DH	13	Castaneda
SH	16	Zapeda
MF	3	Garcia
MF	22	Rodriguez
CF	14	Ruiz
CF	11	Guajardo
CF	9	Borgetti
FW	19	Zague
GK	1	Sanchez
GK	23	Campos

哥斯達黎加 Costarica 國家隊



正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Lonis
DF	20	Martinez
DF	17	Marin
DF	3	Parkspere s
MF	5	Solis
MF	13	Correa
MF	14	Castro
MF	2	Drummondo
MF	6	Jimenez
FW	9	Gomez
FW	18	Watson

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	21	Jara
DF	7	Arias
DF	12	Berry
DF	22	Cordero
MF	15	Arguedas
DF	4	Wallace
MF	10	Bryce
FW	8	Bryan
FW	16	Sunsing
FW	11	Parks
GK	19	Gonzalez
GK	23	Morgan

巴西 Brazil 國家隊



正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Marcos
DF	5	Edmilson
DF	4	Junior
DF	3	Lucio
MF	7	Emerson
MF	16	Vampeta
DF	6	Roberto Carlos
DF	2	Cafu
MF	10	Rivaldo
FW	19	Edilson
FW	9	Luizao

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	14	Zago
DF	13	Cris
DF	15	Junior
DF	22	Belletti
MF	8	Juninho
MF	21	Alex
FW	17	Denilson
FW	20	Marcelinho
FW	11	Romario
FW	18	Ronaldo
GK	12	Dida
GK	23	Ceni

秘魯 Peru


國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Miranda
DF	3	Rebosio
DF	5	Pajuelo
DF	4	Olivares
DF	14	Antonio Soto
MF	20	Del Solar
MF	8	Jayo
MF	10	Palacios
MF	7	Solano
FW	17	Mendoza
FW	9	Pizarro

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	6	Jose Soto
DF	13	Hidalgo
DF	2	Huaman
MF	21	Pereda
MF	22	Ciurlizza
MF	19	Soria
MF	18	Maldonado
FW	11	Holsen
FW	16	Lobaton
MF	15	Zuniga
GK	12	Butron
GK	23	Ibanez

厄瓜多爾 Ecuador


國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Ceballos
DF	3	Hurtado
DF	17	Espinoza
DF	6	Guerron
DF	4	De La Cruz
MF	5	Obregon
MF	16	Chala
MF	19	Mendez
MF	10	Aguinaga
FW	9	Kaviedes
FW	11	Delgado

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	2	Poroso
DF	20	Guagua
DF	15	Ayovi
MF	14	Burbano
MF	21	Tenorio
MF	18	Sanchez
MF	7	Aguinaga
FW	13	Fernandez
FW	22	Ordonez
FW	8	Graziani
GK	12	Ibarra
GK	23	Coroso

烏拉圭 Uruguay


國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Hernandez
DF	6	Rodriguez
DF	4	Montero
DF	3	Lembo
MF	5	Perez
MF	8	Pereira
MF	7	Guigou
DF	2	Tais
FW	20	Recoba
FW	11	Gzlez
FW	9	Silva

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	14	Sorondo
DF	15	Bizera
DF	21	Mendez
MF	22	Cedres
MF	17	Coelho
MF	16	Olivera
MF	13	O'neall
FW	10	Regueiro
FW	18	Morales
FW	19	Zalayeta
GK	12	Munua
GK	23	Berbia

巴拉圭 Paraguay


國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Chilavert
DF	4	Gamarra
DF	5	Ayala
DF	21	Caniza
DF	2	Arce
MF	6	Struway
MF	8	Paredes
MF	7	Quintana
MF	10	Roberto Acuna
FW	20	Cardozo
FW	9	Santacruz

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	3	Achucaaroo
DF	13	Caceres
DF	14	Da Silva
MF	16	Ferreira
MF	17	Gavilan
MF	19	Alvarenga
MF	11	Benitez
FW	22	Pavon
FW	15	Gonzalez
FW	18	Campos
GK	12	Tavarelli
GK	23	Bobadilla

智利 Chile


國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Rios
DF	21	Conzalez
DF	13	Vargas
DF	5	Contreras
DF	15	Ayala
MF	14	Valenzuela
MF	19	Galdames
MF	8	Pizarro
MF	10	Acuna
FW	11	Salas
FW	9	Navia

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	6	Nunez
DF	3	Torres
DF	7	Alvarez
DF	4	Rojas
MF	2	Maldonado
MF	16	Rojas
MF	20	Pando
FW	22	Nunez
FW	18	Urdiles
FW	17	Norambuena
GK	12	Gomez
GK	23	Vargas

阿根廷 Argentina


國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	12	Burgos
DF	6	Samuel
DF	2	Ayala
DF	13	Vivas
MF	14	Simeone
MF	18	Gonzalez
MF	8	Zanetti
MF	11	Veron
FW	9	Crespo
FW	7	Lopez
MF	10	Ortega

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	4	Sensini
DF	15	Pochettino
DF	17	Placente
DF	3	Sorin
MF	5	Almeyda
MF	22	Husain
MF	20	Gallardo
MF	16	Aimar
FW	21	Cruz
FW	19	Batistuta
GK	1	Bonano
GK	23	Cavallero

韓國 Korea



國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名	
GK	1	Lee Woon-Jae	李 雲在
DF	13	Song Jong-Kook	宋 鐘國
DF	20	Hong Myung-Bo	洪 明甫
DF	7	Kim Tae-Young	金 泰映
MF	4	Kim Nam-Il	金 南一
MF	21	Park Ji-Sung	朴 智星
MF	8	Ko Jong-Soo	高 宗秀
MF	19	Lee Young-Pyo	李 榮杓
MF	14	Lee Cheon-Soo	李 天秀
FW	11	Seol Ki-Hyeon	薛 琦鉉
FW	17	AHN Jung-Hwan	安 貞桓

後備

位置	號碼	英文譯名	
DF	15	Lee Min-Sung	李 敏成
DF	22	Sim Jae-Won	沈 載源
MF	3	Choi Sung-Yong	崔 成勇
MF	5	Kimg Sang-Sik	金 相植
MF	6	Yoo Sang-Chul	柳 相鐵
MF	2	Kang CHul	姜 喆
MF	16	Choi Tae-Wook	崔 兌旭
FW	10	Choi Yong-Soo	崔 龍洙
FW	18	Hwang Sun-Hong	黃 善洪
FW	9	Lee Dong-Gook	李 東國
GK	12	Kim Yong-Dae	金 龍大
GK	23	Kim Byong-Jee	金 秉址

伊朗 Iran



國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	12	Mirzapour
DF	24	Rezaei
DF	5	Ali
DF	15	Golmohammadi
MF	6	Bagheri
DF	3	Mehrdad
MF	2	Mehdi
MF	7	Kavianpour
MF	11	Vahedinikbakt
FW	8	Karimi
FW	10	Daei

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	4	Rahbarifar
DF	13	Mahdavi
DF	21	Hasheminasab
MF	16	Halali
MF	17	Navazi
MF	18	Emamifard
MF	9	Deenmohammadi
MF	19	Estili
MF	14	Khaziravi
FW	20	Hashemian
GK	22	Fanaee
GK	12	Boroumand

澳洲 Australia



國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Schwarzer
DF	14	Murphy
DF	3	Moore
DF	5	Vidmar
DF	2	Muscat
DF	11	Lazaridis
MF	8	Skoko
MF	4	Okon
DF	7	Emerton
FW	11	Kewell
FW	9	Viduka

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	13	Foxe
DF	6	Popovic
DF	16	Horvat
MF	15	Tiatto
MF	19	Bresciano
MF	17	Corica
FW	18	Agostino
FW	21	Aloisi
FW	20	Zdrilic
FW	22	Sterjovski
GK	12	Kalac
GK	23	Bosnich

中國 China



國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名	
GK	22	Jiang Jin	江 津
DF	14	Li Weifeng	范 志毅
DF	5	Fan Zhiyi	李 偉峰
DF	4	Wu Chengying	吳 承瑛
DF	7	Sun Jihai	孫 繼海
MF	8	Li Tie	李 佚
MF	9	Ma Mingyu	馬 明宇
MF	18	Li Xiaopeng	李 小鵬
MF	19	Qi Hong	祈 宏
FW	10	Hao Haidong	郝 海東
FW	20	Yang Chen	楊 晨

後備

位置	號碼	英文譯名	
DF	2	Zhang Enhua	張 恩華
DF	21	Xu Yunlong	徐 雲龍
DF	13	Chen Gang	陳 剛
MF	16	Xu Yang	徐 陽
MF	27	Shao Jiayi	邵 佳一
MF	6	Li Ming	李 明
MF	15	Shen Si	申 思
FW	12	Qu Shengqing	曲 聖卿
FW	17	Su Maozhen	宿 茂臻
FW	11	Xie Hui	謝 輝
GK	1	Ou Chuliang	歐 楚良
GK	23	An Qi	安 琦

沙地阿拉伯 Saudi Arabia



國家隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Al-Deayea
DF	4	Zubromawi
DF	3	Al-Khilaiwi
DF	13	Sulimani
DF	7	Doukhi
MF	6	Ghamdi
MF	17	Al Shahrani
MF	20	Al Shalhoub
MF	18	Al-Timiyat
FW	9	Al-Jaber
FW	16	Shehan

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	23	Al-Dossary
DF	5	Omar
DF	2	Al-Jahani
DF	19	Al Saqri
MF	15	Al Shehri
MF	8	Howsawi
FW	29	Al Meshal
FW	28	Al Dossary
FW	14	Al-Otabi
FW	11	Al-Dossary
GK	22	Babkr
GK	21	Al-Antaif



巴西 CLASSIC Brazil



隱藏球隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Leao
CB	4	Julio Cesar Silva
CB	3	Oscar
SB	6	Junior
SB	14	Leandro
DH	5	Cerezo
DH	15	Falcao
OH	8	Socrates
OH	10	Zico
CF	9	Careca
FW	7	Da Costa

後備

位置	號碼	英文譯名
CB	2	Luiz Edmundo
CB	12	Alberto
SB	23	dos Santos
SB	22	Santos
DH	25	Didi
DH	19	Oliveira
CF	20	Rivelino
OH	18	Pele
CF	17	Jairzinho
WG	27	Tostao
WG	11	Garrincha
GK	21	Gilmar

德國 CLASSIC Germany



隱藏球隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Maier
DF	5	Breitner
DF	3	Schnellinger
DF	2	Vogts
DF	4	Beckenbauer
MF	15	Bonhof
MF	18	Haller
MF	12	Overath
MF	8	Netzer
FW	9	Seeler
FW	13	Muller

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	25	Schulz
DF	26	Buchwald
DF	14	Forster
DF	23	Brehme
DF	24	Kaltz
MF	6	Schuster
MF	20	Grabowski
FW	11	Rummenigge
FW	7	Littbarski
FW	19	Voller
GK	21	Schumacher
DF	10	Matthaus

英格蘭 CLASSIC England



隱藏球隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Shiton
DF	6	Butcher
DF	14	Fenwick
DF	3	Sansom
DF	2	Stevens
MF	19	Gascoigne
MF	11	Waddle
MF	4	Hoddle
MF	7	Robson
FW	10	Lineker
FW	8	Keegan

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	16	Wright
DF	5	Moore
DF	13	Wilson
MF	9	Charlton
MF	21	Edwards
FW	17	Finney
FW	18	Matthews
FW	29	Dean
FW	20	Greaves
FW	22	Hurst
GK	31	Banks
FW	30	Francis

阿根廷 CLASSIC Argentina



隱藏球隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	18	Pumpido
CB	19	Ruggeri
CB	5	Brown
SB	13	Garre
SB	9	Cuciuffo
DH	2	Batista
SH	12	Enrique
SH	14	Giusti
OH	7	Burruchaga
CF	10	Maradona
CF	11	Valdano

後備

位置	號碼	英文譯名
CB	15	Passarella
CB	17	Galvan
SB	20	Arantini
SB	16	Olguin
DH	1	Ardiles
SH	6	Gallego
SH	4	Bertoni
OH	8	Ortiz
CF	22	Diaz
CF	21	Kempes
GK	3	Fillol
FW	29	Di Stefano

法國 CLASSIC France



隱藏球隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Bats
DF	8	Tresor
DF	6	Boli
DF	2	Amoros
DF	4	Battiston
MF	9	Fernandez
MF	12	Giresse
MF	14	Tigana
MF	10	Platini
FW	17	Papin
FW	7	Cantona

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	3	Tusseau
DF	5	Janvion
DF	15	Lopez
MF	20	Genghini
MF	23	Ferreri
MF	21	Kopa
FW	13	Didier Six
FW	18	Rocheteau
FW	19	Stopyra
FW	11	Fontaine
FW	16	Bellone
GK	22	Ettori

意大利 CLASSIC Italy



隱藏球隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Zoff
DF	6	Gentile
DF	7	Scirea
DF	5	Collovati
DF	4	Cabrini
DF	13	Oriali
MF	14	Trdelli
MF	9	Antognoni
FW	16	Conti
FW	18	Bettega
FW	20	Rossi

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	2	Baresi
DF	3	Facchetti
DF	23	Bergomi
MF	8	Mazzola
MF	10	Rivera
MF	17	Boniperti
MF	19	Sivori
FW	21	Vialli
FW	22	Mancini
FW	11	Riva
FW	29	Schillaci
GK	12	Zenga

Roma 羅馬

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	80	Pelizzoli
CB	3	Zago
CB	19	Samuel
CB	15	Zebina
DH	11	Emerson
DH	17	Tommasi
LH	32	Candela
RH	2	Cafu
OH	10	Totti
CF	9	Montella
CF	20	Batistuta

後備

位置	號碼	英文譯名
CB	6	Aldair
CB	21	Lassissi
SB	14	Panucci
DH	8	Assuncao
DH	5	Lima
SH	25	Martinez
SH	7	Fuser
CF	16	Balbo
CF	18	Cassano
CF	24	Delvecchio
GK	1	Antonioli
GK	22	Cejas

Manchester United 曼聯

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Barthez
CB	2	G.Neville
CB	6	Blanc
LB	27	Silvestre
RB	12	P.Neville
CH	11	Giggs
CH	18	Scholes
CH	16	Roy Keane
CH	7	Beckham
CF	20	Solskjaer
CF	10	Van Nistelrooy

後備

位置	號碼	英文譯名
CB	5	Ronny Johnsen
CB	22	Wallwork
CB	14	May
SB	3	Irwin
SB	24	Brown
DH	8	Butt
SH	25	Fortune
SH	15	Chadwick
SH	4	Veron
CF	19	Yorke
GK	17	Van Der Gouw
GK	13	Carroll
OH	32	Djordic

Chelsea 車路士

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	De Goey
CB	6	Desailly
CB	13	Gallas
LB	14	Le Saux
RB	15	Melchiot
CH	30	Gronkjaer
CH	17	Petit
CH	8	Lampard
CH	11	Zenden
CF	25	Zola
CF	9	Hasselbaink

後備

位置	號碼	英文譯名
CB	26	Terry
SB	7	Bogarde
SB	3	Babayaro
SB	18	Ferrer
DH	10	Jokanovic
DH	16	Di Matteo
SH	12	Stanic
OH	20	Morris
OH	27	Aleksidze
OH	24	Dalla Bona
CF	22	Gudjohnsen
CF	32	Forssell
GK	31	Bosnich
GK	23	Cudicini

荷蘭 ClASSIC Netherlands

隱藏球隊

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Van Breukelen
DF	4	Koeman
DF	17	Rijkaard
DF	2	Van Tiggelen
DF	6	Van Arele
MF	23	Jan Wouters
MF	13	Koeman
MF	7	Vanenburg
MF	8	Muren
FW	12	Van Basten
MF	10	Gullit

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	5	Hulshoff
DF	25	Israel
DF	11	Krol
DF	30	Suurbier
MF	23	Van Hanegem
MF	22	Haan
MF	16	Rep
MF	15	Rensenbrink
FW	14	Cruyff
FW	9	Neeskens
GK	28	Jongbloed
MF	18	Jansen

Arsenal 阿仙奴

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Seaman
CB	6	Adams
CB	23	Sol Cambell
LB	3	Ashley Cole
RB	2	Dixon
CH	7	Pires
SB	16	Van Bronckhoorst
CH	4	Vieira
OH	15	Parlour
CH	10	Bergkamp
CH	14	Henry

後備

位置	號碼	英文譯名
CB	5	Keown
SB	22	Luzhny
DH	18	Grimandi
OH	19	Inamoto
OH	12	Lauren
OH	17	Edo
OH	8	Ljungberg
CF	25	Kanu
WG	11	Wiltord
CF	9	Jeffers
CF	28	Barrett
GK	24	Richard Wright

Liverpool 利物浦

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	12	Dedek
CB	12	Hyypia
CB	2	Henchoz
LB	23	Carragher
RB	6	Babbel
DH	17	Gerrard
DH	16	Hamann
OH	15	Berger
OH	20	Barmby
CF	10	Owen
CF	8	Heskey

後備

位置	號碼	英文譯名
SB	14	Heggem
CB	27	Vignal
DH	25	Biscan
DH	11	Redknapp
SH	18	Rise
SH	13	Murphy
OH	21	McAllister
OH	37	Litmanen
CF	7	Smicer
CF	9	Anelka
WG	24	Diomede
GK	19	Arphexad
SB	3	Xavier
CF	5	Baros

Barcelona 巴塞隆拿

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Bonano
DF	17	Christanval
DF	4	Patrik Andersson
DF	12	Sergi
DF	24	Puyol
MF	8	Cocu
MF	16	Xavi
MF	10	Rivaldo
FW	9	Kluivert
FW	11	Overmars
FW	7	Saviola

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	5	Artuna
DF	3	Frank De Boer
DF	2	Reiziger
MF	15	Rochemback
MF	14	Gerard
MF	18	Gabri
MF	22	Geovanni
MF	21	Luis Enrique
FW	19	Dani
GK	13	Reina
GK	25	Dutruel

Valencia 華倫西亞

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Canizares
DF	2	Pellegrino
DF	12	Ayala
DF	15	Carboni
DF	20	Angloma
MF	19	Ruben Baraja
MF	22	Los Santos
MF	18	Kily gonzalez
MF	19	Rufete
MF	21	Aimar
FW	7	Carew

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	5	Djukic
DF	25	Marchena
MF	23	Albelda
MF	14	Guliien
FW	10	Angulo
FW	17	Sanchez
FW	11	Ilie
FW	9	Salva
GK	25	Palop
GK	26	Rangel

Monaco 摩洛哥

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Porato
DF	24	Pierre-Fanfan
DF	4	Marquez
DF	17	Leonard
DF	23	Irles
MF	22	Bonnal
MF	6	Jugovic
FW	8	Giuly
MF	10	Gallardo
FW	20	Prso
FW	31	Bierhoff

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	17	Domoraud
DF	27	Rodriguez
DF	14	Abidal
MF	7	Bernardi
MF	21	Farnerud
MF	20	Moussa Saib
FW	12	Raducioiu
FW	14	Eloi
FW	18	Nonda
FW	25	Souleymane Camara
GK	30	Roma
GK	16	Biancarelli

Real Madrid 皇家馬德里

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	25	Casillas
DF	31	Barahona
DF	4	Hierro
DF	3	Roberto Carlos
DF	2	Salgado
MF	24	Makelele
MF	6	Helguera
MF	5	Zidane
MF	10	Figo
FW	7	Raul
FW	9	Morientes

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	12	Ivan Campo
DF	18	Karanka
MF	16	Conceicao
MF	20	Celades
MF	8	McManaman
MF	15	Geremi
MF	21	Solari
MF	23	Munitis
MF	11	Savio
MF	14	Guti
GK	13	Cesar

Deportivo 拉科魯尼亞

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Molina
DF	4	Naybet
DF	20	Donato
DF	3	Romero
DF	2	Manuel Pablo
MF	16	Emerson
MF	6	Mauro Silva
MF	10	Fran
MF	18	Victor
MF	8	Djalminha
FW	9	Diego Tristan

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	2	Helder
DF	5	Cesar Martin
DF	19	Djorovic
DF	15	Capdevila
MF	12	Scaloni
MF	11	Amavisca
MF	16	Sergio Gonzalez
MF	21	Valeron
FW	17	Pandiani
FW	7	Makaay
GK	13	Espirito Nuno
GK	26	Dani Mallo

Marseille 馬賽

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	16	Gregorini
DF	4	Van Buyten
DF	18	Leboeuf
DF	13	Dimas
DF	3	Dos Santos
MF	19	Belmadi
MF	7	Swierczewski
MF	6	Hemdani
MF	8	Ba
FW	29	Alfonso
FW	10	Bakayoko

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	5	Tuzzio
DF	2	Yobo
MF	15	Jurietti
MF	20	Olembe
MF	15	Cyril Rool
CH	17	Delfim
MF	28	Adriano
FW	9	Fernandao
FW	14	Dahou
FW	24	Rivera
GK	1	Runje
GK	30	Gentile

Paris SG 巴黎聖日門

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	16	Alonzo
DF	2	Heinze
DF	5	Pochettino
DF	18	Domi
DF	24	Mendy
MF	4	Amatriain
MF	20	Edouard Cisse
MF	6	Dehu
MF	10	Okocha
FW	7	Aloisio
FW	21	Ronaldinho

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	12	El Karkouri
DF	3	Potillon
DF	22	Cristobal
DF	17	Llacer
MF	8	Leal
MF	37	Leroy
FW	36	Joaquim
FW	19	Leroy
FW	25	Diawara
FW	11	Alex
GK	1	Letizi
GK	3	0Gillet

Bordeaux 波爾多

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	16	Rame
DF	15	Sommeil
DF	6	Rochie
DF	5	Bonnissel
DF	2	Jemmeli
FW	26	Dugarry
MF	8	Smertin
MF	7	Costa
DF	23	Paulo Miranda
FW	9	Christian
FW	22	Pauleta

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	4	Afanou
DF	24	Alicarte
DF	14	Grenet
DF	19	Basto
MF	37	Pavon
MF	18	Diabate
MF	12	Legwinski
MF	20	Batlles
FW	27	Bugner
FW	28	Sanchez
GK	30	Richert
GK	1	Roux

Feyenoord 飛燕諾

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Zoetebier
DF	20	de Haan
DF	8	Van Wonderen
DF	3	Rzasa
DF	23	Emerton
MF	17	Paauwe
MF	6	Bosvert
FW	10	Tomasoon
FW	9	Van Hooijdonk
FW	28	Leonardo
FW	7	Kalou

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	22	Van Gobbel
DF	25	Van Haaren
DF	26	Collen
DF	2	Gyan
MF	19	de Visser
MF	14	Shinji Ono
MF	18	Korneev
FW	15	Elmander
FW	24	Sliva
FW	16	Smolarek
GK	30	Graafland
GK	32	Ami

Arsenal 阿仙奴

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Seaman
CB	6	Adams
CB	23	Sol Cambell
LB	3	Ashley Cole
RB	2	Dixon
CH	7	Pires
SB	16	Van Bronckhoorst
CH	4	Vieira
OH	15	Parlour
CH	10	Bergkamp
CH	14	Henry

後備

位置	號碼	英文譯名
CB	5	Keown
SB	22	Luzhny
DH	18	Grimandi
OH	19	Inamoto
OH	12	Lauren
OH	17	Edo
OH	8	Ljungberg
CF	25	Kanu
WG	11	Wiltord
CF	9	Jeffers
CF	28	Barrett
GK	24	Richard Wright

Ajax 阿積士

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Grim
DF	16	Pasanen
DF	3	Bergdolmd
MF	5	Chivu
DF	6	Hatem Trabelsi
DF	2	Vierklau
MF	23	Van Der Vaart
MF	22	Yakubu
FW	17	Vamberto
FW	19	Machlas
FW	9	Ibrahimovic

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	13	Maxwell
DF	15	De Cler
MF	4	Galasek
MF	20	Van Der Gun
MF	18	O'Brien
MF	10	Knopper
FW	11	Hossam
FW	7	Van Der Meyde
FW	33	Hose
FW	37	Ikedia
GK	31	Stekalenburg
GK	12	Lobont

PSV 燕豪芬

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	23	Vaterreus
DF	29	Hofland
DF	21	Nikiforov
MF	22	Bouma
DF	16	Lucius
MF	19	Rommedahl
MF	14	Vogel
MF	6	Van Bommel
MF	7	Ramzi
FW	9	Kezman
FW	10	Bruggink

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	3	Dirkx
DF	30	Bogelund
DF	4	Faber
DF	13	Wielaert
DF	5	Heintze
DF	2	Ooijer
DF	27	Colin
MF	18	Eric
MF	15	De Jong
FW	8	Hesselink
GK	20	Lodewijks
GK	1	Kralj

Leeds United 列斯聯

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Martyn
CB	5	Radebe
CB	29	Rio Ferdinand
LB	3	Harte
RB	2	Gary Kelly
DH	4	Dacourt
DH	19	Bakke
OH	10	Kewell
OH	11	Bowyer
CF	9	Viduka
CF	7	Robbie Keane

後備

位置	號碼	英文譯名
CB	6	Woodgate
CB	21	Matteo
CB	22	Duberry
SB	18	Mills
DH	23	Batty
DH	25	Burns
SH	14	Mcphail
SH	16	Wilcox
CF	27	Fowler
CF	8	Bridges
CF	17	Smith
GK	13	Robinson

Newcastle United 紐卡素

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Shay Given
CB	3	Elliott
CB	5	O'Brien
LB	18	Hughes
RB	34	Dabizas
CH	32	Robert
CH	6	Acuna
CH	4	Solano
CH	8	Dyer
CF	17	Bellamy
CF	9	Shearer

後備

位置	號碼	英文譯名
CB	15	Marcelino
CB	30	S.Caldwell
CB	24	Distin
CB	12	Griffin
SB	2	Barton
DH	7	Robert Lee
SH	21	Gavilan
OH	11	Speed
CF	16	Cort
CF	37	McMenamin
WG	20	Lua-Lua
GK	13	Harper
GK	29	Karelse

Celtic 些路迪

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	20	Douglas
DF	35	Mjallby
DF	5	Valgaeren
DF	6	Balde
MF	18	Lennon
MF	14	Lambert
MF	13	Petta
MF	17	Agathe
MF	25	Moravcik
FW	7	Larsson
FW	9	Sutton

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	16	Tebily
DF	40	Crainey
DF	2	Boyd
MF	3	Sylla
MF	19	Petrov
MF	4	McNamara
MF	24	Healy
MF	30	Guppy
MF	8	Thompson
FW	10	Hartson
GK	1	Gould
GK	23	Kharin

West Ham United 韋斯咸

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Hislop
CB	7	Dailly
CB	19	Pearce
LB	3	Winterburn
RB	2	Repka
CH	16	Moncur
CH	21	Carrick
CH	26	Joe Cole
CH	8	Sinclair
CF	10	Di Canio
CF	14	Kanoute

後備

位置	號碼	英文譯名
CB	30	Margas
CB	6	Foxe
SB	23	Potts
SB	36	Newton
SB	35	Charles
DH	11	Lomas
SH	39	Keller
OH	4	Hutchison
CF	18	Todorv
GK	17	Hislop
GK	32	Bywater

Aston Villa 阿士東維拉

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Schmeichel
CB	11	Staunton
CB	5	Alpay
LB	3	Alan Wright
RB	2	Delaney
CH	20	Hadji
CH	17	Hendrie
CH	6	Boateng
CH	30	Kachloul
CF	22	Vassell
CF	8	Angel

後備

位置	號碼	英文譯名
位置	號碼	英文譯名
SB	31	Samuel
SB	4	Mellberg
SB	15	Barry
DH	25	Bewers
SH	14	Ginola
SH	18	Stone
DH	7	Taylor
CF	10	Merson
CF	9	Dublin
CF	19	Balaban
GK	12	Enckleman
GK	13	Myhill

Rangers 格拉斯哥流浪

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Klos
DF	3	Moore
DF	4	Amoruso
DF	5	Numan
DF	2	Ricksen
MF	6	Ferguson
DF	15	Konterman
MF	20	Latapy
MF	14	Ronald De Boer
FW	9	Flo
FW	7	Caniggia

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	19	Wilson
DF	21	Ross
DF	29	Penttila
DF	25	Vidmar
DF	18	Ball
MF	8	Nerlinger
MF	26	Lovenkrands
MF	17	Kanchelskis
FW	11	McCann
FW	16	Dodds
FW	10	Mols
GK	22	Christiansen
FW	24	Arveladze

Boca Juniors 小保加

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	12	Abbondancieri
DF	6	Schiavi
DF	2	Burdisso
MF	3	Jorginho Paulista
DF	4	Martnez
MF	5	Serna
DF	13	Traverso
MF	26	Villareal
MF	10	Riquelme
FW	7	Schelotto
FW	11	Delgado

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	15	Medina
DF	14	Rodriguez
MF	29	Gustavo Pinto
MF	19	Pereda
MF	8	Battaglia
MF	23	Marchant
FW	9	Barijho
FW	16	Carreno
FW	30	Gimenez
FW	17	Gaitan
GK	13	Caballero

OLYMPIAKOS PIRAEUS 奧林比亞高斯

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	31	Eleftheropoulos
DF	4	Bermudez
DF	32	Anatolakis
DF	33	Venetidis
MF	14	Mavrogenidis
DF	2	Patsatzoglou
MF	8	Karembeu
DF	11	Djordjevic
MF	7	Giannakopoulos
MF	20	Zetterberg
FW	10	Giovanni

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	5	Amanatidis
DF	18	Antzas
DF	23	Kontis
MF	13	Ze Elias
MF	19	Kostoulas
MF	6	Poursanidis
MF	21	Niniadis
MF	9	Choutos
FW	99	Alves
FW	17	Oforiquaye
GK	34	Giannou
GK	15	Georgiou
FW	24	Roberts
FW	30	Alexandris
GK	44	Sifakis

DYNAMO KIEV 基輔戴拿模

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	12	Reva
DF	4	Holovko
DF	5	Vashtchuk
DF	26	Nesmachnyi
DF	6	Dmitrulin
MF	2	Khatskevich
DF	11	Peev
MF	8	Bialkevich
MF	9	Ghioane
FW	21	Lucky Idahor
FW	7	Melashchenko

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	17	Fedorov
DF	28	Goran Gavrancic
DF	24	Bodnar
MF	15	Yashkin
MF	32	Kossovski
MF	14	Husin
FW	16	Shatskish
MF	29	Serebrennikov
MF	10	Florian Cernat
FW	27	Venhlinskyy
GK	31	Filimonov
GK	1	Shovkovski

River Plate 河床

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	12	Costanzo
DF	4	Lombardi
DF	2	Ayala
DF	3	Diaz
DF	14	Sarabia
MF	5	Astrada
MF	8	Coudet
MF	20	Ortega
MF	10	D'Alessandro
FW	9	Cardetti
FW	27	Cuevas

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	29	Paz
DF	23	Franco
MF	21	Garce
MF	35	Berizzo
MF	24	Zapata
MF	22	Ledesma
MF	16	Alvarez
MF	11	Gancedo
FW	26	Cavenaghi
GK	30	Sala

GALATASARAY 加拉塔沙雷

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Mondragon
DF	5	Asik
DF	3	Bulent
MF	57	Hakan Unsal
DF	35	Oliveira
FW	11	Sas
DF	67	Penbe
MF	8	Kaya
FW	19	Mpenza
FW	9	Karan
FW	6	Erdem

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	2	Inceefe
DF	15	Perez
DF	17	Eren
MF	24	Horvath
MF	23	Fleurguin
MF	12	Akin
MF	14	Gustova
MF	13	Sergen
FW	55	Serkan
FW	7	Goktan
GK	16	Inan
GK	61	Bolukbasi

SPARTAK MOSCOW 莫斯科斯巴達

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Levitsky
DF	18	Parfenov
DF	29	Mitreski
DF	2	Kovtun
DF	4	Tchuisse
MF	10	Tsykhmeistruk
FW	9	Titov
MF	8	Bulatov
MF	7	Baranov
FW	11	Beschastnykh
FW	24	Robson

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	6	Ananko
DF	16	Kouprianov
DF	3	Kebe
MF	19	Mjavandze
MF	25	Pavlenko
MF	20	Danishevskiy
MF	5	Matich
FW	15	Vasiliuk
FW	23	Essien
FW	28	Lovchev
GK	26	Gusho

Bayern Munchen 拜仁慕尼黑

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Kahn
DF	4	Kuffour
DF	12	Robert Kovac
DF	3	Lizarazu
DF	2	Sagnol
MF	16	Jermies
MF	7	Scholl
MF	20	Salihamidzic
MF	11	Effenberg
FW	14	Pizarro
FW	9	Elber

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	25	Linke
MF	10	Sforza
MF	17	Fink
MF	18	Tarnat
MF	23	Hargreaves
MF	8	Niko Kovac
FW	24	Santa Cruz
FW	21	Zickler
FW	19	Jancker
MF	13	Sergio
GK	22	Dreher
GK	33	Wessels
MF	6	Thiam
DF	31	Kling

Leverkusen 利華古遜

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Butt
DF	19	Lucio
DF	5	Nowotny
MF	6	Zivkovic
MF	13	Ballack
MF	28	Ramelow
MF	8	Ze Roberto
MF	26	Sebescen
MF	10	Basturk
FW	27	Neuville
FW	9	Kirsten

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	3	Babic
DF	4	Zepek
DF	35	Placente
DF	18	Hejduk
MF	15	Vranjes
MF	17	Ojigwe
MF	25	Schneider
FW	30	Daun
FW	23	Brdaric
FW	11	Rink
GK	20	Frank Juric
GK	31	Starke
FW	12	Berbatov

Vasco da Gama 里約熱奈奴

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Helton
DF	25	Junior Baiano
DF	3	Odvan
DF	13	Souza Marica
DF	2	Jorginho
MF	29	Clebson
DF	6	Felipe
MF	9	Juninho
MF	10	Juninho Paulista
FW	11	Romario
FW	7	Eller

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	5	Galvao
DF	4	Torres
DF	15	Henrique
DF	32	Giberto
CH	19	Costa Zezinho
MF	20	Luizinho
MF	8	Pedrinho
FW	14	Viola
FW	22	Gomes Anderson
FW	34	Bebeto
GK	12	Marcio

Dortmund 多蒙特

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Lehmann
DF	5	Kohler
DF	2	Worns
MF	17	Dede
DF	3	Evanilson
MF	4	Stevic
MF	6	Heinrich
MF	10	Rosicky
FW	8	Koller
FW	22	Amoroso
MF	19	Otto Addo

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	23	Madouni
DF	21	Metzelder
DF	25	Kehl
MF	16	Kapetanovic
MF	28	Bugri
MF	14	Oliseh
MF	15	Demel
MF	18	Ricken
FW	13	Reina
FW	11	Herrlich
FW	9	Bobic
GK	20	Laux
GK	34	Ratajczak
FW	29	Sorensen
MF	16	Kapetanovic

HAMBRUGER SV 漢堡

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Pieckenhagen
DF	21	Ujfalusi
DF	18	Fukal
MF	20	Hollerbach
DF	2	Maltritz
FW	22	Prager
MF	10	Albertz
MF	12	Tofting
MF	15	Mahdavikia 77.07.24
FW	14	Barbarez
FW	11	Meijer

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	3	Panadic
DF	5	Hoogmsa
DF	4	Hertzsch
MF	6	Sandmann
MF	7	Groth
MF	8	Ketelaer
MF	19	Antar
MF	27	Cardoso
FW	9	Heinz
FW	24	Yilmaz
GK	13	Hillenbrand
GK	23	Wehlmann

Palmeiras 彭美拉斯

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Marcos
DF	8	Galeano
DF	4	Turra
DF	18	Matias
DF	16	Arce
MF	5	Fernando
MF	6	Magrao
FW	19	Juninho
MF	10	Alex
MF	11	Lopes
FW	17	Juliano

後備

位置	號碼	英文譯名
DF	13	Santos
DF	15	Argel
DF	3	Nenem
MF	30	Beto
MF	2	Taddei
MF	23	Flavio
FW	20	Adriano
FW	26	Alberto
FW	7	Basilio
FW	9	Tuta
GK	12	Sergio
GK	31	Moreira

International 國際米蘭

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Toldo
CB	23	Materazzi
CB	2	Cordoba
LB	24	V.Gresko
RB	4	J. Zanetti
CH	20	Recoba
CH	6	C.Zane
CH	14	Di Biagio
CH	7	S.Conceicao
CF	3	Kallon
CF	32	Vieri

後備

位置	號碼	英文譯名
CB	13	Simic
CB	31	Vivas
SH	21	Georgatos
DH	8	Farinos
SH	11	Guglielminpietro
OH	10	Seedorf
OH	77	Buruk
OH	18	Dalmat
CF	78	Ventola
CF	9	Ronaldo
GK	12	Fontana
GK	22	Moreau
SH	17	Serena
OH	33	Belozoglu

AC Maliam AC 米蘭

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	18	Abbiati
CB	3	Maldini
CB	24	M.Laursen
LB	13	Kaladze
RB	22	Contra
DH	4	Albertini
LH	27	Serginho
RH	8	Gattuso
OH	10	Rui Costa
CF	9	Inzaghi
CF	7	Shevchenko

後備

位置	號碼	英文譯名
CB	16	Chamot
CB	5	Costacurta
CB	25	Roque Junior
DH	23	Ambrosini
DH	30	Redondo
DH	15	Donati
SH	2	Davala
OH	21	Pirlo
CF	14	Jose Mari
CF	19	Javi Moreno
GK	1	Rossi
GK	12	V.Fiori V.
SH	34	Davala
CF	69	M.Simone

Parma 帕爾馬

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Frey
CB	21	M.Ferrari
CB	17	Cannavaro
CB	6	Sensini
DH	25	Almeyda
DH	8	Lamouchi
LH	16	De Souza Junior
RH	7	Sartor
OH	18	Micoud
CF	20	Di Vaio
CF	11	Sukur

後備

位置	號碼	英文譯名
CB	5	Torrisi
SB	3	Benarrivo
DH	74	Djetou
DH	14	Boghossian
DH	4	Appiah
SH	29	Bolano
OH	10	Nakata
CF	22	Bonazzoli
CF	70	Mboma
CF	9	Milosevic
GK	30	Taffarel
GK	83	A.Lucia A.
SB	15	Gurenko
SB	2	Verona

Juventus 祖雲達斯

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Buffon
CB	13	Iuliano
CB	2	Ferrara
LB	7	Pessotto
RB	21	Thuram
CH	8	Conte
CH	26	Davids
CH	19	Zambrotta
CH	11	Nedved
CF	10	Del Piero
CF	17	Trezeguet

後備

位置	號碼	英文譯名
CB	4	Montero
CB	5	Tudor
CB	3	Paramatti
SB	14	C.Zenoni
SB	15	Birindelli
SB	28	Athirson
DH	20	Tacchinardi
DH	16	Maresca
OH	6	O Neill
CF	9	Salas
GK	22	Carini
GK	12	Rampulla
CF	27	Amoruso
CF	25	Zalayeta
CF	30	Frara

Lazio 拉素

MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	70	Peruzzi
CB	24	Couto
CB	13	Nesta
CB	31	Stam
DH	14	Simeone
DH	6	Mendieta
LH	15	Pancaro
RH	8	Poborsky
OH	20	Fiore
CF	7	Lopez
CF	10	Crespo

後備

位置	號碼	英文譯名
CB	11	Mihajlovic
CB	18	Negro
CB	2	Colonnese
SB	19	Favalli
DH	16	Giannichedda
DH	4	D.Baggio
OH	5	Stankovic
OH	23	De La Pena
OH	26	Castroman
CF	21	S.Inzaghi
GK	1	Marchegiani
GK	12	Favazza
DH	28	Liverani
DH	17	Gottardi

Fiorentina 費倫天拿

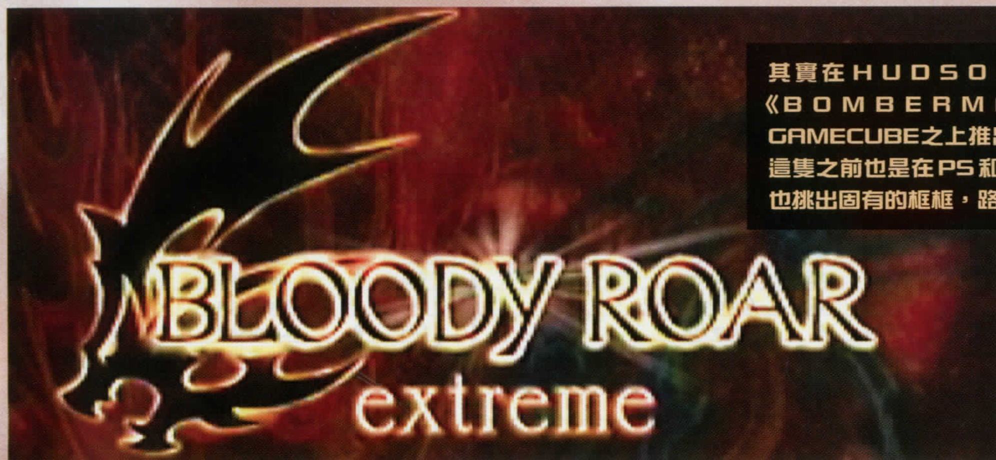
MASTER LEGAUE 球會

正選

位置	號碼	英文譯名
GK	1	Taglialatela
CB	23	Pierini
CB	4	Adani
LB	13	Moretti
RB	27	Tarozzi
DH	77	Baronio
DH	7	Di Livio
LH	20	Chiesa
RH	19	Marco Rossi
OH	10	Morfeo
CF	21	Nuno Gomes

後備

位置	號碼	英文譯名
CB	18	Taddei
SB	3	Torricelli
SB	72	Vanoli
DH	24	C.Amoroso
DH	5	Cois
DH	16	R.Massaro
DH	6	Amaral
CF	17	E.Gonzalez
CF	9	Leandro
CF	8	Mijatovic
GK	30	Manninger
GK	12	M.Cassano
CF	68	Ganz
CF	90	Adriano



其實在HUDSON所推出的遊戲之中，除了有《BOMBERMAN》是比較有名氣，這次在GAMECUBE之上推出的格鬥遊戲也有不少的支持者，這隻之前也是在PS和PS2之上推出的遊戲，現在終於也挑出固有的框框，踏到另一個可以盡展所長的地方了。

GC 2002年 發售中
HUDSON ● FIG ● MINI DVD
6800日圓 ● 450KB或以上

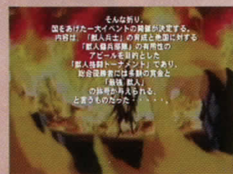
遊戲特色

對於一直有支持《BLOODY ROAR》的玩家來說，《BLOODY ROAR》能給予玩者一種非常「凶殘」的體會，而且由人類模樣變成野獸的確是相當出色的構思，而在新一集的《BLOODY ROAR EXTREME》之中，遊戲的系統大致和之前的多集沒有太大分別，而最大的分別便是多了所謂「超獸化」的系統。

其實「超獸化」的作用便是在一般的「獸化」之上再加上一種的超級進化，不過，對一些固有的人物來說，這種「超獸化」不會令他們的外表有甚麼變化，只是在能力上有一點的增加，就有如是可以CANCEL的招式會多了；人物可以在一定時間之內無限次使用「BEAST DRIVE」及令時間停止等。



一樣的開始……





遊戲的開始是由一個名為「獸人王國」的事情開始，因為有這樣一種半人半獸的生物，所以引起了非常多的事情，而在「獸人王國」之中，和一般的王國一樣有自己的君王和人物，而故事便是圍繞著這一個「獸人王國」而發生……

而遊戲之中的基本人物共有12人，而隱藏人物方面，現在已知的共有4人，包括是「GANESHA」、「CRONOS」、「KOHRYU」和「URANUS」，其中的「KOHRYU」更加是每集也會出現的人物呢！

各人物共同指令

雖然在遊戲之中的16名人物有著不同的招式和流派，不過在遊戲之中亦有一些招式是所有人物也通用的，以下便是這些指令了：

投持：→+Y

在遊戲進行之中，只要人物在接近敵人之時輸入「→+Y」，便可以使出最基本的投技，不過，有一些人物仍會有自己獨特的投技。

解投：A/B/X/Y/任何一個掣

當敵人向自己使出投技的一煞，玩者要令控制桿進入中立狀態，再按動A/B/X/Y其中一個掣來解投，不過時間要非常準確才可以成功。

伏下狀態：↓↓（在按第二次↓時要按著不放）

這種體勢是可以回避敵人的上段攻擊。

受身：A/B/X/Y/任何一個掣

當玩者被敵人打至浮空的話，便可以按動A/B/X/Y其中一個掣，避免落地受傷，而且在受身之後，更可以隨即按A/B/X來發動反擊。

遊戲模式簡介

ARCADE

這是最基本的遊戲模式，這個模式就像是故事模式一樣，玩者選擇一個人物進行遊戲，在爆機之後會有ENDING觀看，而2P亦可以隨時亂入挑戰。

VERSUS

這是真正的對戰模式，玩者戰對單的方式來進行比試，而選擇的人物方面，會因應玩者在ARCADE MODE之中取得的人物而有所增加。

TIME ATTACK

這個模式是要玩者在最快的時間之內完成最多的版數。

SURVIVAL

在這個模式之中，玩者由始至終只會使用同一條的能源，至於遊戲的目的是要玩者有限的能源之下完全最多的戰鬥。

TEAM BATTLE

這個模式是容許玩者自行選3名人物，之後依選擇的次序進行對戰，哪一方能擊倒對方的3名人物便算是勝利者。

VS TEAM BATTLE

和「TEAM BATTLE」基本上是一樣的，不過這不是玩者與電腦的比試，是1P與2P的比試。

TRAINING

這是讓玩者熟習運用人物的模式，玩者可以挑選任何的人物來作測試，而且更可以調校陪練對手的動作。

WATCH

如果大家不想自己動手來玩的話，大可以挑選自己喜歡的人物來作自行對戰，一切的行動將會由電腦安排，玩者只要看便可以了。

MOVIE PLYER

在這個模式之中，大家可以看回在遊戲之中出現過的MOVIE，由基本的OPENING以至各人物爆機之後的MOVIE也可以在這裡重看。

EXTRA OPTION

這是在爆機之後才會出現的特殊設定畫面，在之中會出現的特殊設定，包括有人物的「大頭MODE」等，不過出現的設定數量會因為爆機的次數不同的增加。

OPTION

這是遊戲的基本設定，在之中可以調校的有遊戲的難度，遊戲的時間及決勝局數等。

YUGO



原名：大神 勇吾
國籍：日本
年齡：23 歲
身高：177cm
體重：81kg

ONE TWO BODY UPPER	↓↘→P→P→P
CRITICAL UPPER	↓↘→GP
COUNTER	↓↘→K→P
METRO SLASH	↓↙←B↓B
HEART BRAKE CLAW	→P→P→P
CHAMPION STRAIGHT	←P←P←P
DRAGON FINISH CLAW	↙P↙P
FINAL MACHINE-GUN UPPER	↘P↘P↘P↘P
LOW AND STEP IN	↓K↘K
HIGH SPEED COMBINATION	PPPP
PHANTOM BLAST	↙K↓↘→P
パンツァーツー	→→KPPP
CLAW TWIN KNUCKLE SLASH	BPPB
LEG SLASH	PP↙P
BLOODY ROAR	↓↘→B

BEAST DRIVE

SPIRAL FANK	↓↘→↓↘→B
KING OF BRAKER	↓↙←↓↙←B

勝利姿勢



XION



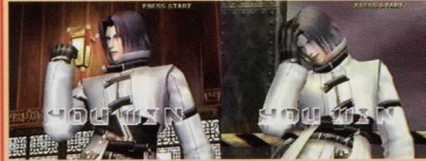
原名：不明
國籍：瑞典
年齡：22 歲
身高：173cm
體重：56kg

C・A・I・N	PPP
A・V・E・L	PP↓PP
NUNATIC・LANCER	PPK
NUNATIC・CRIMSON	PPPKKKK
PARDISE・LOST	→PPB
MOBIUS・TRIGGER	↘PP
SPIRAL・BABEL	→→KKKKK
TYRANT	BBB
DARKNESS・BALON	→BBBB↑K
CRUSADER	←PP
CHAIN・BRAKER	KKB
GUILTY・CHAIN	KK↓KKKKK
MISTAKE・CHAIN	→KKK
MISTAKE・LINK	→KPK
NAIL・DRIVER	↓BB
GEO・DA・RAY	伏下中BB

BEAST DRIVE

OUT BRAKE	↓↘→↓↘→B
向虛無奉獻的 13 篇	↓↙←↓↙←B

勝利姿勢



URIKO



原名：野野村 宇理子
國籍：日本
年齡：15 歲
身高：150cm
體重：41kg

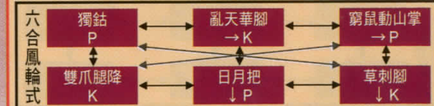
雷環天舞	PP←PP~ 轉入六合鳳輪式起手
驅流驅流	↓↘→G
四方神一二三	PKK↑K
轉霸穿弓腿	→→PK
扇天鳳翼	↓↙←B（←B）x6
連環腿	→KK
轉霸掃捶	→→PP
摩爪和平	↓↘→BK

六合鳳輪式結束技

顎羅突	→→P
天門開手	←P
連珠鳳動	↓↓P
閻魔宣降	→→K
天震腳	←K
雪下連輪	↓↓K

BEAST DRIVE

吃驚貓轉	↓↘→↓↘→B
鳳輪天舞 龍破天驚腳	↓↙←↓↙←B



＊六合鳳輪式可以由任何一式作為開端，亦可以任何一式作為終結，不過招式不可以重複使用。

勝利姿勢



STUN



原名：SETPHEN GOLDBERG
國籍：美國
年齡：36 歲
身高：186cm
體重：120kg

HAND KNIFE COMBO	↓PK
SHELL RUSH GUILLOTINE	PPPK
SHELL SLASHER	PKPP
LIGHTNING MINE	←→P
BIO SHOCK	→←P
DARK SANCTION COMBO	→↘↓↙←G↓↓G↓↑G
TRUST KNEE SMASH	→KK
TRUST KNEE CRUSH	→K↓K
CHAOS BEATLE RUSH	BB↓B↓B
VIOLENCE BEATLE RUSH	BB↓B↘B↑B
GRASS HOPPER LEG	↓↙←K
SPIDER DROP	↓↘→P
ANT LAR BOMB	↓↙←P
HORNET CLUB	↓↘→K
COMBO ANT LAR BOMB	→K↓K↓↙←P
BRAIN RUSH BOMB	↓↘→G↓↙←G

BEAST DRIVE

VTOL BASTER	↓↘→↓↘→B
BOOSTING BAST	↓↙←↓↙←B

勝利姿勢



SHENLONG



原名：深龍
國籍：無
年齡：32 歲（以 LONG 的肉體年齡推算）
身高：179cm
體重：73kg

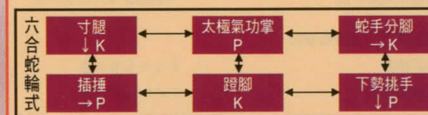
連蛇太極肘	PPP~ 轉入六合蛇輪式起手
十字羅漢	BB→B
蛇尖轉身掃腿	PK↓K
騰空雙攔手	↑P~ 轉入六合蛇輪式起手
金剛連扣日月把	↓↙←BBBB↓B
絕招蛇形拳	↓↘→P
二起分腳	↓↘→K

六合蛇輪式結束技

背靠	→→P
打虎	←P
下勢雙打	↓↓P
鋼線無影腳	→→K
旋子	←K
絕招連環飛腿	↓↓K

BEAST DRIVE

暗勁	↓↘→↓↘→B
猛虎硬爬山	↓↙←↓↙←B

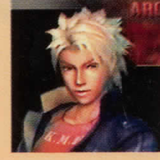


＊六合蛇輪式可以由任何一式作為開端，只能以單一方向進行，亦可以以任何一式作為終結，不過招式不可以重複使用。

勝利姿勢



MARVEL



原名：珍尼 GADOU
國籍：法國
年齡：20 歲
身高：167cm
體重：58kg

MK-VI STINKER	PPPK
HUNTING CLAW	→PK
ASSULT KICK MINE	→KKK↓K
TRIBLE LOW SCRUCH	BB↓B
PILE BANKER	←→K
LIGHTNING SLASH	↘P→BB←B
HUNTING DIVE ELBLE	→PPP
G-III COMBINATION	KKK
ASSULT KICK BOMB	→K→KK
ANGRY CLAW JUDGEMENT	BBB
TRIBLE LOW SCRUCH	BB↓B
FAKE MINE	→←K
SCRAMBLE SNACH	↓↘→K
G-III GENERAL ATTACK COMBO	KK→KKKPPPK
FLYING DROP	↓↘→K↓↑K←→B

BEAST DRIVE

MAD DRIVE	↓↘→↓↘→B
CROSS BLADE JUMPER?	↓↙←↓↙←B

勝利姿勢



LONG



原名：進龍
國籍：中國
年齡：32 歲
身高：179cm
體重：70kg

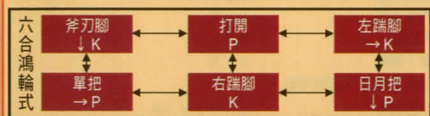
連捶挑領	PPP~轉入六合鴻（虎）輪式起手
鶴子栽肩連旋裡門頂肘	PK↓K→→P
鶴子栽肩	↘PP
連珠靠爬山	⟷K→B↓P

六合鴻輪式結束技

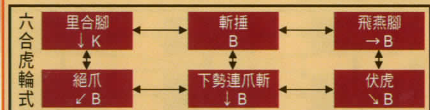
裡門頂肘	→→P	崩拳	←P
連珠砲動	↓↓P	旋風腳	→→K
翻身連腳	←K	前掃幻腳	↓↓K

BEAST DRIVE

擺打頂肘	↓↘→↓↘→B
猛虎硬爬山	↓↙←↓↙←B



＊六合鴻輪式可以由任何一式作為開端，只能向單一方向展開，亦可以任何一式作為終結，不過招式不可以重複使用。



＊六合虎輪式可以由任何一式作為開端，只能向單一方向展開，亦可以任何一式作為終結，不過招式不可以重複使用。

勝利姿勢



JENNY



原名：JENNY BETERY
國籍：不明
年齡：不詳
身高：170cm
體重：52kg

PASSIONATE HEEL RUSH	→KKKKK
ENAMEL BLADE	↘KKKK
NIGHTMARE WALKING	→BBB
TWESTED EXPLOSION	↓↘→PKKKKKKK
BLAST AIR	空中 BBB
SPRIIRAL TARON	空中→BBB
SLAP SLAP	PP
PASSIONATE HEEL BYE BYE	→KKK←K
SLY KICK	↓KK
GROSS EDGE	伏下中 KK
WIND SLIDER	BBB↓B
TWEST HEEL CHANGE	↓↘→PKK↓K
ENAMEL WALL WIND	↘KK↓KK
NIGHTMARE FLAP	PP→KKK→BBB
COMPLETE DISORDER	PPBBBBB
SWEET DRIVER	空中→G

BEAST DRIVE

SKY HIGH TEMPEST	↓↘→↓↘→B
CRIMSON SLIDER	↓↙←↓↙←B

勝利姿勢



GADO



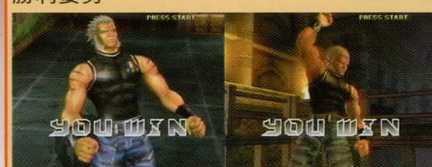
原名：ALAN GADOU
國籍：法國
年齡：49 歲
身高：194cm
體重：105kg

SHOTGUN COMBINATION DRIVE	PP→K
TOMAHAWK BASTER	→PPP
SHELL SLASH	↘P↓K
TROOPER COMBINATION	KKK
SKY LAUNCHER STRIKE	→KKK
TRIPLE SCRATCH	BBB
DEATH TROY SCRATCH	→BB
ABSOLUTE FIRE	⟷P
COUNTER SHELL	↓↑P
SPINING STRIKE	←PP
SIGHT BRAKE	伏下中 PP
COMMAND EDGE COMBINATION	KK→KKK
BLOODY LAZ	↑B↓↘→B
HEAT BLASTER DOUBLE CLAW	K←PPBB
HEAT BLAST SKY SKY LAUNCHER STRIKE	K←PPB→KKK
PRESSURE OF TYRANT	↓↙←K⟷P↓↘→P↓↙←P

BEAST DRIVE

G-BOMBER	↓↘→↓↘→B
G-CANNON	↓↙←↓↙←B

勝利姿勢



BUSUZIMA



原名：毒島 一
國籍：日本
年齡：36 歲
身高：191cm
體重：67kg

BU · KICK	→PK
YAKI YAKI 裡拳	↘P↘P←P
全開ぶっちぎりスカシ腳	PPPK↓K
全開ぶっちぎり UPPER	PPPB
伸 BIER 舌	→←B
愚亂怒伸 BIER	←B←B←B←B
屁武無酢伸 BIER	↑B↑B↑B↑B
BUSUZIMA PUNCH 列傳	→P→P→P→P→P→P
BUSUZIMA KICK	→P→P→P→PK
チンピラ嘘蹴列傳	→K→K→P
DOUBLE 顏面 SLIDER	↙B↓B
認真的 PUNCH	↓↘→KPPP
認真的 KICK	↓↘→KKK
毒島 EXERCISE	↓↙←KKKKKK
全開蓮地獄	PKPPPK←K

BEAST DRIVE

大成佛 THROW	↓↘→↓↘→B
曼荼羅浣	↓↙←↓↙←B

勝利姿勢



BAKURYU



原名：大神 翔
國籍：日本
年齡：15 歲
身高：155cm
體重：47kg

螺旋流影刃	PPP→P
流影日輪腳	↘PK
疾風雷電落	→→KKK↓KK
毒爪爆銃連擊	→BBBBB
天人飯綱落	↓↑P
天人雷光腳	↓↑K
影縫	伏下中 P
爆龍此打	伏下中 B
連刀落刃腳	PPKK
連落落槌月影返	PKK→K←K↑P
落雷	伏下中 KK
毒爪影斬擊	BBB
昇天搖上	↓↙←B
毒爪螺旋影斬擊	PPPPBBB
邪舞牢頭豪苦突	→BBBB↘P↓↘→B

BEAST DRIVE

擺打頂肘	↓↘→↓↘→B
猛虎硬爬山	↓↙←↓↙←B

勝利姿勢



ALICE



原名：野野村 ALICE
國籍：日本
年齡：23 歲
身高：158cm
體重：52kg

BRIDGE REVERSE LOW	PKP↓K
SWAY KICK COMBO	←PK
THROW PUNCH UPPER	→P→P
RABBIT STEP	↘PPP↓K
ROLLER BIT RUSH KNEE	↓B↓BBBB
FUNNY CHAIN	↘KKK←K
SUMMER SET	↓↑K
TRIBLE SUMMER SET	↓↙←KKB
SPIRAL CUBE	↓↘→P
JAW SLIDER	↓↘→K
SWAY KICK COMBO LOW	←P↓K

SQUART BRIDGE COMBO

FANNY SUMMER SET	↘KK←K
FANNY BLAST	↘KK↙B
RABBIT STEP HAMMER	↘PPP↑B
ROLLER BEAT RUSH SLIDER	↓B↓B↓K↓P

BEAST DRIVE

MERCY RABBIT	↓↘→↓↘→B
LIFTING STAR RAIN	↓↙←↓↙←B

勝利姿勢



GANESHA

原名：GOLAN DOLAN
國籍：獸人王國
年齡：56 歲
身高：182cm
體重：138kg

ヴァジュラタッド	↓↘→P
クルブヴァシャ	↓↙←P
バンジマルト	↓↘→K
クスビタヴァーユ	↓↙←K
カルプロサ	↓↘→B
カームプロサ	↓↙←B
コヴィダース	↓↙←G
ジャサラタッド	↓↙←←↙↓↘→G
ウツァンガパータ	↓↘→G
バヤーナカース*從ウツァンガパータ衍生出來的招式	←→G
アグィヤス	←↙↓↘→G
ダヴィヤス*從アグィヤス衍生出來的招式	↓↓G
バーハタス*從アグィヤス衍生出來的招式	→↘↓↙←↖↑↗→G
パシュシマース*從ダヴィヤス衍生出來的招式	↑↓↑G

BEAST DRIVE

イハウツァーナガ	↓↘→↓↘→B
アミトラチャクラ	↓↙←↓↙←B

勝利姿勢

CRONOS

原名：CRONOS OUMA
國籍：獸人王國
年齡：19 歲
身高：169cm
體重：59kg

ハエーン コ トールナー	PK
ハエーン コ スィーダー ペール	PPK
テーズ ペール テイルナー ハート	KPP
カートナー	→PP
カートナー テイルナー	→PP↘P
アープ ギルナー	←PP
テールナー ギルナー アープ	↘PKB
アブ ジートナー チャフター フーン	（振向）PP
ダバーナ ペール	↑K↓K
スィーダー ペール	↘KK
オーラー カートナー	↓↘→PP
オーラー チャーンド	↓↘→PK
オーラー スーラジ トールナー	↓↘→PB
アーカーシュ サーフ	↓↙←P
バルフ ケールナー	↓↘→K
バス	↓↙←K
アーカーシュ カートナー	↓↘→B
ラォトナー	↓↙←B

BEAST DRIVE

ジャムナー ラースター	↓↘→↓↘→B
ディル パーナー	↓↙←↓↙←B

勝利姿勢

不一樣的結局……

在之前曾說過《BLOODY RAOR EXTREME》的遊戲故事是來自一個有關「獸人王國」的故事，而每個人物的開始也是一樣的，不過，不同的人物的進軍對手也有所不同，而且每個人的ENDING也是有所不同的，以下便是各人物的ENDING。

YOGO

JENNY

XION

GADO

URIKO

BUSUZIMA

STUN

BAKURYU

SHENLONG

ALICE

MARVEL

GANESHA

LONG

CRONOS

HALO

Xbox	2002年 發售中
HUDSON ● Microsoft	
ACT ● 6800 日圓	
DVD-ROM	

大家喜歡玩電腦遊戲嗎？又喜歡玩主體動作遊戲嗎？如果兩者也是大家的鐘愛的話，這隻由Microsoft製作的遊戲《HALO》便會是一個不錯的選擇了。



故事背景

西歷2552年，人類與一種被稱為「哥碧蘭度」的外星生物的戰爭已經經歷了很多年，而現在雙方的戰鬥進入了難分難解的狀態，為了要將所有的外星人消滅，軍方開發了一隊名為「SPARTAN-II」的機甲部隊，這隊機甲部隊在作戰上有著很大的成就，然而，「哥碧蘭度」已逐漸的向地球伸出魔掌。為了阻止外星人侵入地球，「SPARTAN-II」要向「哥碧蘭度」迎頭痛擊，而玩者便是最後一名成為「SPARTAN-II」成員的人，而玩者在甦醒之後，便要趕往戰艦「奧達姆」，開始驅逐「哥碧蘭度」的作戰。

遊戲系統

在遊戲之中共分為10個MISSION，玩者要順次序的完成，而在每個MISSION之中，其實也有分為一些細小的部份，玩者要依指示完成特定的行動，以令到整MISSION能順利的完成。

1. 製作人物
在遊戲開始的時候，玩者要先行製作自己的人物FILE；



2. 手掣設定
在完成人物名字輸入之後，便要為自己的手掣作出設定；



3. 人物衣著設定
在遊戲之中，玩者控制的人物的裝甲，玩者可為自己的裝甲選擇喜歡的顏色。





在遊戲開始之後，玩者其實並非一個人獨立行動，所以在行動的時候，一定要不時留心通訊機之中傳來的指令，這些將會是行動的重要指示。除此之外，在遊戲之中，亦要和其他的隊員合作，完成任務，而在激烈的行動之中，死傷亦是難免的，不過，因為玩者的鎗也可以傷及同伴的性命，所以在開火時一定要非常小心。而如果不幸的將指揮官射殺，亦會變成GAME OVER。

至於武裝方面，玩者最基本的裝備便是手上的手鎗和機械鎗，不過，在遊戲之中根本沒有足夠的彈藥給予玩者的，然而，在遊戲之中只要殺掉敵人又或者「不幸的」射殺同伴，便可以拾取他們的鎗械使用。

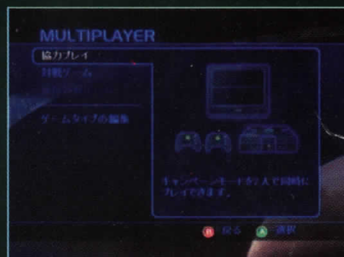
遊戲基本操作

按鍵	操作
十字掣／左STICK	人物前後左右的移動，亦是OPTION選項時的選擇
右STICK	遊戲中人物的轉向以及瞄準
A	跳躍
B	用鎗柄作攻擊
X	更換彈匣／乘搭不同的車輛
按緊X掣	拾取地上的武器及捨棄手上武器
Y	更換武器
R	發射武器
按下R	狙擊鎗之瞄準
L	投擲手榴彈等武器
按下L	
黑掣	更換手榴彈種類
白掣	開啟／關閉照明系統

多人遊戲模式

《HALO》的最大特色便是可以作多人的對戰又或者是同時進行MISSION，而多人進行遊戲亦分很多不同的種類：

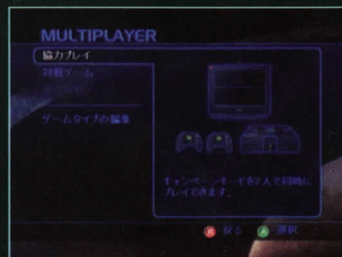
1. 2人協力
首先，最基本的便是在同一部XBox之上作上下分割畫面，由兩名玩者協力，進行MISSION之中的任務。



2. 對戰遊戲
以一部Xbox，在電視上作4畫面分割的對戰遊戲模式，這種玩法只限是對戰，不可以作協力進行MISSION之用。



3. 連線對戰
玩者可以用最多4部的Xbox作連線對戰，玩者須要使用一個「LAN HUBS」，將所有的Xbox連結，之後，在每部Xbox之上，亦可以作4分割畫面，即是最多可以作16人的連線對戰。





出擊準備

以上的便是在開始遊戲之前要做好的準備，當玩者進入遊戲之後，便要留心在遊戲之中要大家做的事情，而在遊戲開始，玩者剛剛甦醒過來，首先便是要接一連串的準備和測試，以證明操作正常。

1. 視點正常

大家要移動「右 STICK」，以示視點操作正常。



2. 離開套囊

玩者只要按一下「X掣」便可以離開。



3. 一般移動

玩者要移動左及右 STICK 來確定能正常移動。



4. 測試視點

玩者要站在「紅色方格」之內，移動「右 STICK」，令浮標接觸到在前方的十字上的燈位，變成綠色即是完成。

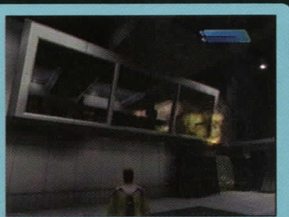


5. 裝甲叉電

只要玩者將人物移到對面的「黃色方格」，便可以為人物身上的裝甲叉電。



完成之後，上方的控制室之中突然傳出爆炸聲，原來外星人已經侵入戰艦之中，戰鬥正式開始……



MISSION 1

ACT ONE：抵達艦橋

玩者在甦醒之後，看到上方的控制室，於是遊戲開始。玩者首先是要到艦橋向「基斯艦長」報到，在這段路上，玩者手上是不會有任何的武器，玩者唯一可以做的便是依照一路上的士兵的指示，以最快的速度前往艦橋，向艦長報告。

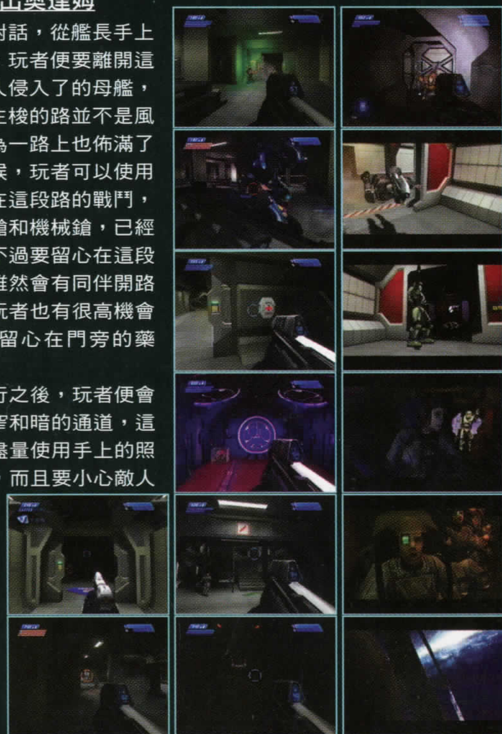


ACT TWO：逃出奧達姆

完成與艦長的對話，從艦長手上取得光碟之後，玩者便要離開這裡，離開被敵人侵入了的母艦，不過，到達救生梭的路並不是風平浪靜的，因為一路上也佈滿了外星人，這時候，玩者可以使用武器，基本上在這段路的戰鬥，單靠手上的手鎗和機械鎗，已經可以應付了，不過要留心在這段路上的藥箱，雖然會有同伴開路和掩護，不過玩者也有很高機會受傷，所以要留心在門旁的藥箱。

找到樓梯向上行之後，玩者便會到達一些非常窄和暗的通道，這時候，玩者要盡量使用手上的照明系統來通過，而且要小心敵人在轉角的位置出現。

成功到達救生梭之後，玩者便會和其他的成員逃離戰艦，而且降落在一個不之名地方之上……



MISSION 2

ACT ONE：尋找同伴

玩者的救生梭到達一個不知名的地方之上，到達之後，才發現這原來是一個佈滿外星人的地方，而當玩者一路出救生梭，便會在地上拾得很多的彈藥，當中包括彈匣和手榴彈。

而這時候玩者的任務便是要找到其他的同伴，以及等待救生艦的到來，而最首先的便是不要被敵人的偵察機發現，因為當他們一發現你，便會開火射擊。而前往會合同伴的路便是經過左邊的橋，一直向前行。

玩者找到其他的同伴之後，過了一會兒，便會有一部吉普車到達，而且玩者可以乘坐這吉普車開始另一項的任務。



ACT TWO：找尋救生梭

玩者乘吉普車，開始另一項的任務便是要找尋在這個地方之上的其他救生梭，數目總共是4個，每發現一個救生梭，便會有救生艦到達將隊員接走，然而，在路上會遇上非常多的敵人，幸而玩者所駕駛的車之上，會有一支非常強的機聯砲，所以生命應該不會有問題的。

因為地型方面實在太過相似，所以很易會有迷路的感覺，不過玩者不妨努力的找一下，因為在這個廣大的地方之上，其實有不少有用的東西，例如是在遊戲之中極之有用的「狙擊鎗」也可以在其中一艘救生梭之中找到。



TEXT:AINHO

プロジェクトヴィーナス（仮題）

PS2 2002年 發售日未定
Namco ● RPG
價格未定● DVD-ROM
對應 Network

Project Venus







對100年的災厄作消災解難的準備

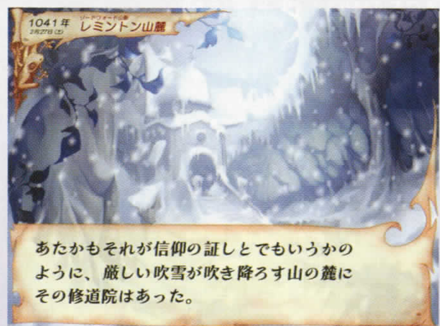
名作『7(Seven)摩魯毛斯之騎兵隊』的新作RPG登場！故事主人翁Blood Boall，是一名不老不死的青年。根據預言書的記載，世界將會於100年間發生災厄，令全國國民即時陷入恐慌，於是各國為求生存互相而戰。到底這場災厄真的會否降臨世界之上？



◆她到底是敵是友？

～Story～

在千年祭舉行前夜，世界上流傳著999年會發生大災厄的預言。一直過平穩生活的青年Blood，在有一日，一位女神Ariah出現他的眼前。Ariah是繼百年後第二次奉命降臨人間界將即將發生的災厄迴避，初時Blood對Ariah所講的說話仍半信半疑，至後來得知有魔物突然向村鎮襲擊才立意起來。對於沒有任何實戰經驗的Blood，到底能否成功將災厄迴避？

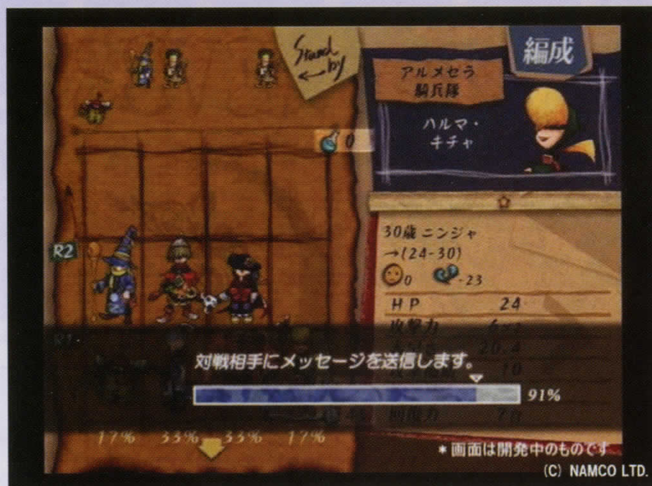


◆在嚴寒風雪的山上座立了一修道院



◆故事中有著各具特色的人物出現

多彩個性豐富角色登場！



◆這就是部隊編成畫面

『Project Venus』的故事是以中世紀「劍與魔法」的獨特世界觀作舞台，角色人物對話則以AVG的bust shot半身照表達，人物設計就繼續以負責『7 (Seven)』時的高橋守先生。遊戲中，主角Blood Boall的身份會是騎士團的團長。遊戲裡有著多種職種存在，例如戰士、僧侶或是魔法師，玩者可集結他們成為同伴一同並肩作戰去拯救世界，而戰鬥則採用戰略性相當豐富的交替對戰方式進行。



◆對戰開始！



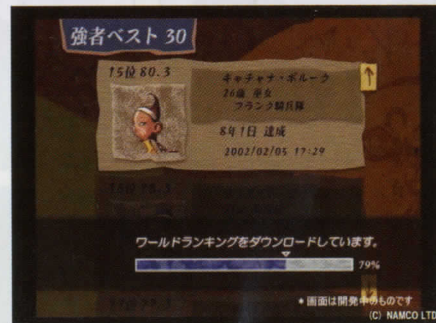
◆雙方交戰期間會有對話顯示

遊戲賣點－對應Network

遊戲的另一大特點就是對應Network，玩者將可透過PS2的網絡功能進行「Real Time對戰」、「Download對戰」或是「Ranking登錄」等多彩模式，不過由於這仍是初步考慮的階段，一切也要有待廠商進一步的公佈。



◆可下載新敵人怪物資料作對戰的可能



◆將自已的戰績Upload Web的榜上

～Characters～

Blood Boall

在鄉村生活的自衛團率領者。看似18歲的他，其實歲數已超過100年，全由擁有不老不死的能力；一直以來都在平穩安定的故鄉中生活，自Ariah的出會而與她一起到世界到訪將預言的災厄迴避。

Ariah

得知世界滅亡的預言的女神。奉命到人間界將災厄迴避，自與Blood的一次相遇後，便與他一起展開冒險。

Vivid

神出鬼沒的大魔女。具有妖艷和魅惑的她，擁有能超越時間的能力，在毫無束縛下經常將地球翻弄，其目的可是一個謎。







大量製品版最新情報！

FINAL

PS2 2002年5月16日
SQUARE ●RPG ●記憶容量未定
7800日圓／月費1280日圓●DVD-ROM
●POL專用／必須PS2專用BB-UNIT

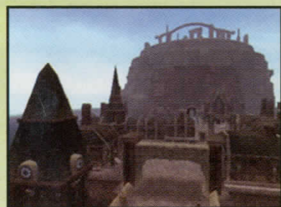
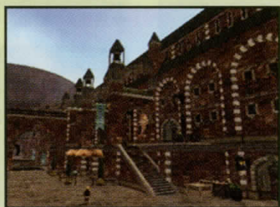
TEXT:Sugi

《FFXI》的製品版出街之日已剩下不足一個月，而BETA測試亦於早前結束。在這段真空的期間裡，為了令大家不會對本作的期待度有所減退，廠商方面於是發放了大量BETA版沒有收錄的最新情報，讓各位能在這段時間對幻想世界VANA D'IEL有更深入的了解！今次將會介紹BETA版中未曾出現的第四個國家「JEUNO大公國」，與及修練技能的工作坊「GUILD」，還有陸行鳥的新用途呢！

JEUNO大公國

繼「BASTOK」、「SAN D'ORIA」及「WINDURST」後，「JEUNO」成為了VANA D'IEL上第四個國家。雖說是「大公國」，但在面積上，JEUNO其實只是位於以連接VANA D'IEL兩個大陸的橋樑「HEAVEN'S BRIDGE」為中心建立的小國。JEUNO是一個中立國家，值得留意的是玩者並不能選擇這裡為所屬國。然而，有別於其細小的面積，此國家的地位，絕對與其他三個大國並駕齊驅，影響力甚至更勝一籌。以下將會介紹有關JEUNO的歷史及發展。

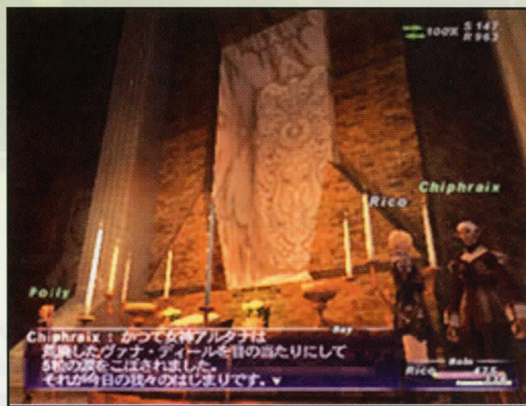

◆位於各國領事館中央的和平紀念碑

◆JEUNO大公國是玩者不能選擇的中立國家

建國

JEUNO是一個新興的國家，建國歷史只有十數年。在當年的一場大戰爭，面對著獸人軍的大攻勢，JEUNO成為各國聯盟的盟主，組成「阿露達娜（アルタナ）連合軍」，成功擊退入侵的獸人軍。自此以後，新生國家JEUNO大公國確立了在VANA D'IEL中的國際社會地位。實行中立主義的商業國家JEUNO，現在已經是VANA D'IEL的經濟中心，被稱為「商人的聖地」。



◆女神アルタナ和アルタナ連合軍，與VANA D'IEL的過去有甚麼關係？


◆飛空艇？！

商業都市

JEUNO以開放的重商政策為基本的國政方針，稅制等各種規制都比其他國家來得緩和，因此廣受商人歡迎，他國的商人、職人等不斷流入，形成一個各國文化匯集的國際都市。而JEUNO的位於世界兩塊大陸中間唯一的連接處，取得十分有利的地理優勢，造就這個小國獲得非常強大的經濟能力。JEUNO裡有著五花八門的店舖，可以買到一些其他地方沒有的獨家貨品呢！


◆連接兩大陸的橋樑－HEAVEN'S BRIDGE


◆這個吸引了商人們聚集的小國顯得相當豐盛



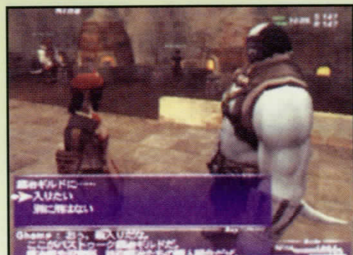
◆JEUNO的商店可購得別處沒有的東西



◆GOBLIN也在這裡開店？

* 圖片為正式版開發中畫面

FANTASY XI


◆向 GUILD MASTER 請求加入

職人組合 GUILD

正如一般ONLINE RPG，戰鬥並非唯一的樂趣所在。除了一邊戰鬥一邊展開冒險旅程外，玩者喜歡的話，大可以當一個商人，進行各種買賣，或者成為職人，製造道具賺錢，又可以提供道具給冒險者們，支援他們的旅程。在 VANA D'IEL 中有著很多職人組合 GUILD ，每天都在製作各種新道具，售予正準備冒險的戰士們。如果你想加入 GUILD ，只要跟 GUILD 內的 GUILD MASTER 說話就可以。加入 GUILD 後玩者就可獲得一些會員福利，對角色修練道具合成技能起很大幫助呢（有關道具合成請參考 29 期介紹）。

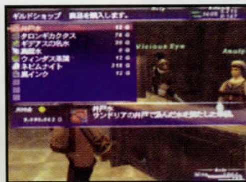
GUILD 會員福利

正如剛才所說，GUILD 是個修練道具合成SKILL 的好地方。因為當你在GUILD 工作時，將需要不停地進行合成，這樣就能有效率地提升技能等級，大幅提高道具合成的成功率了。除此之外，當你想合成珍貴道具又不想因合成失敗而白白浪費掉難得的材料，可以利用 GUILD 內的合成支援，令自己的技能暫時得到提升，那就不用擔心失敗了。當然，這是需要付錢的。另外，在GUILD 裡可購買相應的素材，亦可買取合成後的道具，即使你的技能等級不高，只要有錢就沒有問題。玩者GUILD 內更可得到很多關於相應技能的知識，讓你學會各種道具合成的秘訣！


◆在 GUILD 中的職人會教授有用的知識！


◆GUILD MASTER 會給予角色特定課題，成功就可提升技能


◆在自己合成道具時可要求支援（收費）


◆在 GUILD 內的商店可購買有關的素材

GUILD 一覽

在 VANA D'IEL 中的 GUILD 種類繁多，有「釣魚」、「木工」、「鍛冶」、「彫金」、「裁縫」、「革工」、「骨工」、「鍊金術」、「調理」等。在GUILD 工作的職人既可製作道具輔助其他冒險者，有朝一日自己開始旅程時，有一技旁身也方便不少呢。以下先為大家介紹五種GUILD：

CULINARIANS' GUILD（調理）

主要為料理，以及販賣食物的職人組合。販賣的物品包括料理用的材料和經過調理的食物。這裡對應的技能可合成供食用的道具，有關進餐的資料容後解說。



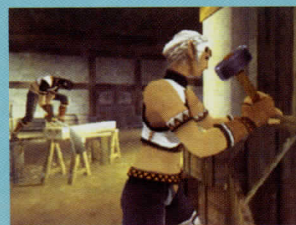
BLACKSMITHS' GUILD（鍛冶）

顧名思義，這是鍛鍊刀劍、甲冑等金屬製品的組合。在不同的國家，鍛冶的技術面也有分別。例如工業都市BASTOK 的鍛冶GUILD 擅長金屬精製及機械技術，而軍事強國 S AN



CARPENTERS' GUILD（木工）

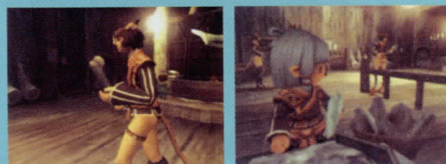
進行木材加工及木製品製作的職人組合，由木材製成的物品有盾牌、家具及樂器等，另外也有木製的指環等小裝飾，均為此組合的職人負責製造。





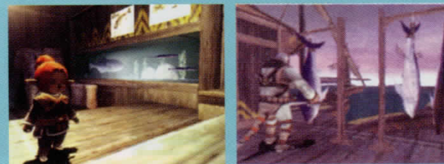
BONEWORKERS' GUILD（骨工）

把骨頭加工，製作道具的細緻技術。在這裡的職人可以把VANA D'IEL 內一些大型生物的骸骨，製成武器、裝飾或樂器等各種比較輕巧的裝備品。



FISHERMENS' GUILD（漁師）

有關漁業工作的職人組合。這裡可以製作漁具，另外還有一個專用指令「垂釣」，作捕魚之用。在此 GUILD 的商店裡，可購買新鮮的海產作為食物呢。





FINAL FANTASY XI


◆攜帶食料可自行合成或在宿屋購得


◆在餐廳點菜可即時進餐

乘坐陸行鳥！



陸行鳥是《FF》世界中一種極常見的交通工具，在VANA D'IEL裡亦不例外。然而，可不是所有人都可隨便乘坐這方便的乘物。在城鎮中有著租借陸行鳥的設施，不過要租借陸行鳥，必須持有「陸行鳥免許証」，另外還需要有一定程度的職業等級，才可以乘坐陸行鳥。免許証的取得方法仍然未明，但看來這是有一定等級的玩家作深入冒險用的移動工具呢。


◆必需免許証才可乘坐陸行鳥！


◆可租借陸行鳥的設施

掘地！

本作中的陸行鳥除了可作為代步工具外，還有一個特別的用途，就是如《FFIX》般，在地上掘穴找尋寶物。在乘坐陸行鳥的時候，會多出一個「掘穴」的指令，若玩者持有「ギサールの野菜」，就可實行這個指令，讓陸行鳥在地上掘穴。成功的話可掘出一些道具，有時候更能找到一些珍貴的道具呢！


◆持有「ギサールの野菜」……


◆選擇掘穴（穴掘り）……


◆陸行鳥便會開始掘地


◆發現道具！

進食系統

上面曾提及有部分道具是可供食用的「食物」，這與本作的「進食」系統有莫大關連。這些食物可從宿屋購買，或靠剛才介紹的「調理」技能合成出來，在城鎮裡的餐廳或酒場也可進餐。食物的用途並非回復HP ，而是會令角色於一定時間內得到一些特殊狀態效果。

食材效果

角色由進食得到的狀態效果，取決於食物的材料。每種食材均持有「主要效能」及「隱藏效能」兩類，主要效能不用合成加工，只要吃下就能發揮其效果。而隱藏效能則需要經過調理後才可引出效果。另外注意有部份食物只有特定的種族才能進食，例如生肉只有GALKA才可進食，而MITHRA則可進食鮮魚。


◆吃下食物可一時提升狀態

定期船


◆VANA D'IEL 的地圖

除了陸行鳥以外，在VANA D'IEL中冒險，還有船與飛空艇兩種交通工具可供選擇。在大陸的一些海港市鎮，設有碼頭供定期船停泊。與陸行鳥不同，只要角色持有足夠的金錢付船費，就可以乘船往指定的目的地進發，並不需要許可證。《FFXI》是實時進行的ONLINE RPG，在乘船途中角色可以跟船上的其他乘客或船員談話收集情報，亦能夠欣賞沿途的美麗風景，在漫長的冒險中是難得可休息鬆弛的一刻。



在船的甲板上，玩者更可垂釣呢(有關垂釣容後介紹)！乘船的好處是不用取許可證，對於等級不高的角色，是前往遠方冒險或者與朋友見面的好選擇！


◆只需購票就可乘船，十分方便

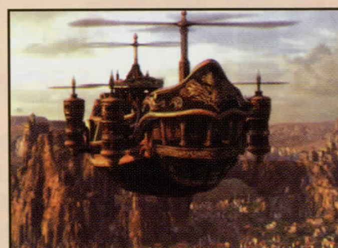

◆眺望遠方的景色，漂亮吧


◆乘船途中覺無聊，不妨垂釣吧

飛空艇



既然是《FF》，又怎能少了名物飛空艇？與定期船同樣，飛空艇是VANA D'IEL裡的一種大型交通工具，就像是現實中的客機般的存在。在本作的設定中，飛空艇是一個由JEUNO大公國獨佔經營的設施。能夠乘坐飛空艇的，只有身份尊貴的人或者一些富豪而已。玩者的角色要乘坐飛空艇，必須先完成特定的EVENT，取得專用的許可證，然後在持有許可證的情況下，往飛空艇的碼頭處購買船票，才能乘坐這種交通工具旅行。同樣地，在飛空艇航行途中，角色可與船上的人們傾談，更可以欣賞外面的景色。在廣闊的天空中眺望環境清幽的VANA D'IEL，可說是最高的享受！



◆華麗的飛空艇，果然是高級玩意……



◆這就是飛空艇港口的標記



◆乘坐飛空艇的條件比較麻煩



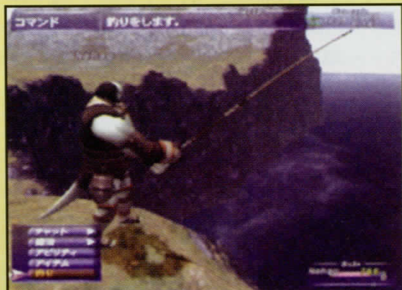


◆看到的景色與船上看到的截然不同

魚樂無窮

大家也看過上面有關「GULID」的介紹吧？裡面的「垂釣」指令，以下將會作詳盡的介紹。實行垂釣的條件，最重要的當然是身處水邊。另外，只要當時角色的前方沒有障礙物、角色並不是在移動中（包括乘坐陸行鳥）、不是戰鬥中、不是戰鬥不能的狀態，若是馴獸師則沒有攜帶PET的話，就會在視窗中出現「垂釣」指令。

◆垂釣是消閒的好活動





◆怎麼會釣了隻怪物上來？！立刻突入戰鬥！

◆海釣可獲得珍貴道具的機會大幅提升，但相信要求的SKILL等級也較高

釣魚裝備

釣魚當然需要持有釣具。垂釣時必須的物品，包括魚竿，和魚餌或是擬似餌。先把魚竿裝備在「RANGE WEAPON」（裝備弓的地方），魚餌則裝備在「矢彈SLOT」（裝備箭的地方）處，就可作垂釣之用。垂釣的成功率，在於角色的「釣魚SKILL」的高低，以及魚竿、魚餌的配合。不同的地方會有不同的魚出沒，哪裡可釣得哪些魚，不同種類的魚喜歡哪一種餌等技巧，都可在「FISHERMENS' GUILD」中學會。另外，在乘船的時候可作海釣，在海洋出沒的魚類有很多稀有品種，隨時會有意外的收獲呢！



◆釣竿



◆魚餌與擬似餌

BAZZAR

ONLINE RPG的一大特色，是玩者可以幹冒險者以外的工作，自由度極高。喜歡行商的玩者，大可以當一個商人，一邊可提供冒險者必要的道具，自己又能從中賺取利益，是一舉兩得的工作。在BETA版中，玩者只可在城鎮裡大聲叫賣，但在這個正式版裡，新增了這個「BAZZAR」功能，讓玩者能輕鬆進行買賣交易。

◆就是歡迎字句也可設定呢！



◆頭上顯示著BAZZAR ICON

進行買賣的程序十分簡單，只需在指令視窗中選擇「BAZZAR」，就可開始設定出售的物品。選好希望售賣的物品及自由設定價錢後，角色的頭上就會出現一個「BAZZAR」的ICON。當其他玩家看到這個ICON，就會上前選擇貨品，然後就可進行交易。由於價格是自由調節，設定太高太低也會造成不利，因此要事先收集情報，定下適當的價錢。行商也是一門高深的學問啊！





◆設定BAZZAR的程序

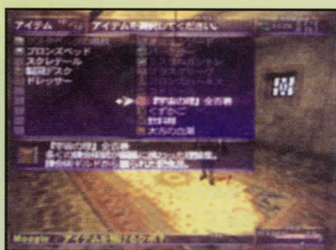


◆進行買賣非常簡單

GO AHEAD、MAKE MY HOME！

既然身為VANA D'IEL的住民，角色當然會擁有自己的家了。這個叫「MOOG HOUSE」的房屋，就是每位角色也能在VANA D'IEL擁有的家。看到「MOOG」一詞，相信大家也會猜到，這跟《FF》界中陸行鳥以外的另一名物，「MOOGLE」有關係了。沒錯，在「MOOG HOUSE」裡，MOOGLE就是你的管家，為你打理一切大小事務。屬於你的「MOOG HOUSE」必定是位於你的所屬國，而你家中的MOOGLE，會為你保管金錢和道具，以及助你轉職。另外，MOOGLE也可幫你用存放於倉庫裡的傢具，佈置你的房間！家居佈置也是一種樂趣呢。當你正在別國冒險的時候，也不用擔心沒有倉庫供你使用或不能轉職，因為在角色所屬國以外的國家，也設有出租用的「MOOG HOUSE」，當你租下房間後，你的MOOGLE也會隨即來到，為你進行儲存物品、轉職等工作。雖然租借的MOOG HOUSE並不能改變佈置，但有需要用到自家的功能時，也不用長途跋涉的返回自己的所屬國呢。


◆人氣不遜於陸行鳥的MOOGLE


◆MOOG金庫可為你保存物品




◆佈置自己的家，考驗你的設計SENSE！


◆在別國也可以租屋住

序幕

在遊戲中當玩者設定好自己的角色，選擇好所屬國後，就會在進入本篇前，先經歷一段自國的序章。在VANA D'IEL的背後，隱藏著前所未有的脅迫。然而，在獸人的魔爪正在蠢蠢欲動的同時，三個國家亦抱著各自的問題。表面上非常和平的VANA D'IEL，危機一觸即發……

BASTOK

由HUME選出的大統領統治的BASTOK。雖然HUME與GALKA兩族表面上是和平共處，但被評為下級國民的GALKA族人正蓄積著不滿，隨時有爆發的危險……




SAN D'ORIA

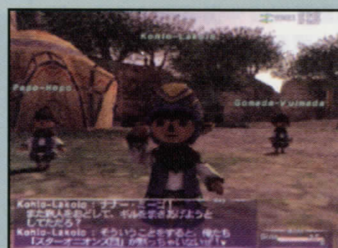
主要是ELVVAN構成的SAN D'ORIA王國，由TRION王子率領的「王立騎士團」，和由PIEUJE王子率領的「神殿騎士團」，正各自在擴張自己的勢力。一場歷史中屢見不鮮的奪權鬥爭即將爆發……



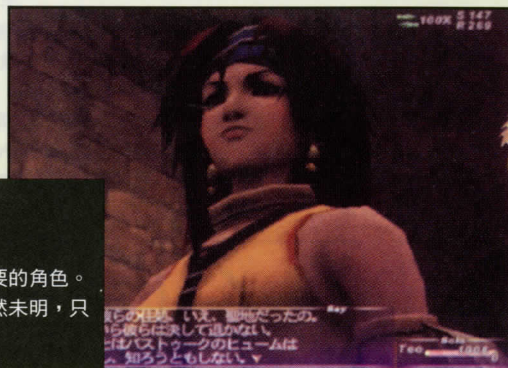


WINDURST

以TARUTARU及MITHRA組成的WINDURST連邦，是比較和平的一個國家，這裡的問題好像很有趣呢。





重要NPC登場

《FF XI》是一隻非常重視故事的ONLINE RPG，今次登場的NPC「LION」是其中一位非常重要的角色。玩者從任何一個國家開始遊戲也好，隨著故事的發展，都一定會遇上她。有關LION的身份仍然未明，只知她與玩者同樣是冒險者，但看來她是掌握著有關VANA D'IEL一個重要關鍵的人物。

マリオサンシャイン

MARIO SUNSHINE (暫名)

上回已經為大家介紹過有關MARIO的新作《MARIO SUNSHINE》(暫名)的故事，可能大家又已經等得不耐煩了，好！今次又有新的消息帶給大家！

GC	2002年夏 預定7月29日發售
任天堂● Nintendo Game Cube	
ACT ● 6800日圓	
容量：未定	



■MARIO的好拍檔YOSHI出場！

好朋友陸續出場！

一直有支持《MARIO》的玩家，一定會對《MARIO》之中的人物非常清楚，不過，在新作《MARIO SUNSHINE》之中，又會有多少MARIO的朋友會出場呢？

在上次的介紹之中，已經為大家介紹過，其實和MARIO一同前來這「多路碧島」的還有「PEACH公主」，不過，當公主失蹤之後，便只餘下MARIO一人繼續行程，除了找公主之外，MARIO更加要解放這個被塗鴉得不似人形的小島。

在這個島上的旅程之中，其實MARIO不是完全孤立的，因為MARIO會在途中遇上不少的朋友，當中最為大家熟悉的便是「YOSHI」，相信「YOSHI」的出現，對MARIO的行動會有一定的幫助，不過，MARIO能否像以往一樣可以騎著「YOSHI」行動仍是一個謎。而MARIO的另一個朋友也會在遊戲之中出現，他便是「皮洛基奧」，而初次出現的是藍色班點的，相信在日後可能會有其他顏色的「皮洛基奧」在遊戲之中出現呢！



■在MARIO和YOSHI後面的不就是皮洛基奧

村鎮中的人們

「多路碧島」這個在南方的美麗小島，其實有不少的城鎮，之中亦有很多的居民，這些村民有著不同的型貌，而且當中有些更可能是遊戲之中的關鍵，而當中依然是謎一樣的「大陽徽號」，一些裝束極像警察的村民，在他們戴著的帽子上，便有一個一模一樣的「大陽徽號」，究竟這些村民和「大陽徽號」有甚麼關係呢？又會對MARIO的行動有甚麼影響呢？



■大家看看圖中村民頭上的太陽徽號……

雖然在村鎮之中有不少的建築物，不過，相信不會全部也可以進入的，然而，這些建築物相信總會冇它的用處，不會無緣無故的放在鎮之中。當然，在村鎮之中的村民才是最重要的，就好像其他的遊戲一樣，MARIO在這個小島之上，要得到更多的情報，便一定要向村民查詢一下，相信會獲得不少珍貴的情報呢！

新的動作

在上次的介紹之中，也為大家介紹過有關MARIO在今集《MARIO SUNSHINE》之中的新動作，不過，其實MARIO又怎會只有這些少數的動作呢？

在之前已經說過在MARIO背部的是一個噴水的裝置，現在終於也有MARIO噴水的場面給大家看了。其實除了噴水之外，在上次看過的「JET SET RADIO」其實有另一種玩法，在踩之餘亦可以讓MARIO爬的，看來這次的《MARIO SUNSHINE》的可能性和可玩性也相當大呢！



■MARIO噴水呀！





■這些像是電纜的東西，又可以攀爬，又可以踩。

又有新景點

提到「南國小島」，大家會聯想到甚麼呢？熱帶的氣候，又或者是熾熱的太陽？不過，最簡單直接的應該會想到廣闊的沙灘，對！這就是在《MARIO SUNSHINE》之中新增的景點之一。

除了在遊戲之中出現的村鎮是全新製作和設計之外，在這個南國小島之上，又怎會少了廣闊的沙灘，然而，這些沙灘可能是危機四伏，隱藏著不同敵人的地方，看來大家在「觀光」之餘，也要小心自己的安全呢！





■果然是南國小島，沙灘也特別大……

TEXT:AINHO



超魔界村 R

經典名作『超魔界村』於 GBA 上復活！


Princess


Arthur

GBA	2002 年 7月 19 日
CAPCOM ● ACT	
4800 日圓●盒帶	





被為難度超高的動作遊戲『魔界村』系列，對於有九、十年資歷的玩家一定對她有所認識，要爆機不知CONTINUED了多少次，這個經歷對筆者而言可說仍記憶猶新，而這個系列第三作目『超魔界村』，經常幾刻的光輝歲月後，將會得以復活於GBA 再度登場！既然今次 GBA 版名為『超魔界 R』，當然不會是單純的移植作，各方面都會得以 Power Up，其中就追加新模式「Arrange Mode」；當然，玩家在遊戲中亦可玩到原汁原味的超任版本『超魔界村』。對於未體驗過的人，可藉著此機會接觸這款名作動作遊戲。



◆ Dragon 曾於『魔界村』中登場的 BOSS，將會於今作新生『魔界村』Stage 中再一次登場！身型巨大的牠，口中會吐出一團團火炎，要戰勝牠要有相當的技術。

新模式 "Arrange Mode"

在這個模式之中，將會加入不少新要素。只要達成各Stage的完成條件，之後玩者便可自由選版作隨時挑戰，無須要從頭開始遊戲，而在「Arrange Mode」之中登場的Stage，將比通常的『超魔界』難易度更高，並預定會加入『魔界村』的Stage 2和『大魔界村』的Stage1和4，這消息對於此系列FANS可說天大喜訊！


◆突如出現一頭龍，立即作出攻擊！



◆在 Arrange Mode 中輯錄了『魔界村』和『大魔界村』的部份 Stage


◆蹲下避開對手的攻擊！


◆這個強敵是魔族的魔王？

保留原版的 "Original Mode"

完全移植超任版『超魔界村』的模式，當中經典獨特遊戲氣氛將會一一重現玩者眼前。遊戲一共有八個 Stage，每個 Stage 的最後都有 Boss 出現，將之擊敗便可過關向下一 Stage 進發，而遊戲採用隻數續關，開始時會有3個Credit，隨著分數的提昇或取得道具便可增加隻數，而在冒險途中有著不同武器和道具可供拾得，當中更會得到鋼之鎧、青銅之鎧和黃金之鎧三種鎧甲，這些鎧是可以抵擋敵人的攻擊，當效果消失時，主角穿上的該鎧便會破裂，便會見到只穿上內衣褲的主角，而這就是遊戲的特色之一。


◆立即跳起避開滑落的火盆


◆Stage 1的Boss。牠會伸出頭部襲擊主角


◆Stage 4 登場的三頭龍 Boss，要注意它們會分裂出的可能

Stage	名稱
Stage 1	處刑場～食人之丘
Stage 2	幽靈船～狂氣之海
Stage 3	溶礦爐～溶礦之塔
Stage 4	魔物之腹
Stage 5	永久凍土之森～冰壁地帶
Stage 6	魔帝之城
Stage 7	妖魔迴廊
Stage 8	魔帝サマエル對決




◆故事開始最初的地方會有喪屍從地下顯現

系列作品回顧錄

推出年份	作品	機種
1985 年	魔界村	SFC
1988 年	大魔界村	SFC
1990 年	Redarremer 魔界村外傳	GB
1990 年	Redarremer 魔界村 2	FC
1991 年	超魔界村	SFC
1993 年	魔界村外伝 THE DEMON DARKNESS	GB
1994 年	DEMONS 魔界村紋章編	SFC
1998 年	Capcom Generation 第 2 集～魔界與騎士	PS/SS
1999 年	魔界村 for WonderSwan	WS

PS2 6月27日
SCEJ ● AVG
5800日圓● DVD-ROM
記憶容量未定

TEXT:Sugi

ぼくのなつやすみ®2 海の冒険篇



我的暑假2 海之冒險篇

又放暑假喇！

不經不覺，已經到了五月。還有兩個月，又是學生們每年最快樂的日子，暑假來臨了。已經投身社會的朋友，有否懷念過少年時代那種期待暑假的心情？不能忘卻那段愉快的假期嗎？在都市中長大的學生們，想渡過一個遠離煩囂，體驗田園生活的暑假嗎？《我的暑假》絕對能為大家帶來難以忘懷的回憶……

只屬於我的暑假

昭和58年（1975）8月，因為「我」的媽媽快要生孩子的關係，於是「我」便需要到位於日本某處的「富海」之村，在源太叔叔經營的民宿「茜屋」寄住一個月。「富海」是一條背山面海、環境清幽的村落。晴朗的天空、火紅的太陽、清徹的海水、昆蟲們的鳴叫、河川的淙淙流水、綠油油的山崗……一向在都市中生活的「我」，面對著這個所有東西也十分新鮮的環境，會在這一個月裡經歷到怎樣的體驗？



◆令人懷念的暑假

暑假中的一天

遊戲進行的時間，是「我」的暑假完結前的一個月。在這一個月裡，每一天要做些甚麼都是玩者的自由。開始時可能會感到有點不知所措，不過不用擔心，你的工作就是玩樂，只需依照自己的喜好，盡情玩樂，渡過一個充實的暑假吧！





◆登場的人物比前作更多，跟大家成為好朋友吧



◆每天也要寫日記啊

海中暢泳

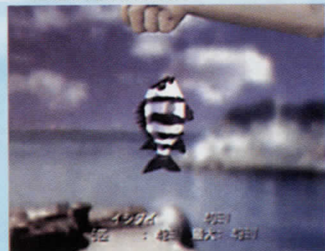
在「富海」這條海邊的村落，「我」可以在海裡自由地游泳！只要帶上潛水鏡，就能潛入海中跟小魚們一起暢泳，亦可以在海裡探索，還能收集汽水蓋呢！不過在潛水時要注意氧氣，若潛得太久的話會遇溺，遇溺是會被叔叔和嬸嬸責罵的啊。



◆海中的景色十分美麗

釣魚樂

還記得前作可以在河邊釣魚嗎？本作的村落附近既有河、亦有海，所以今次既能釣淡水魚，亦可以釣海魚！如此一來，本作中魚的種類，將會比前作大幅增加！究竟會出現一些怎麼樣的魚呢？



◆怎麼像是深海魚似的…？

踏單車郊野上

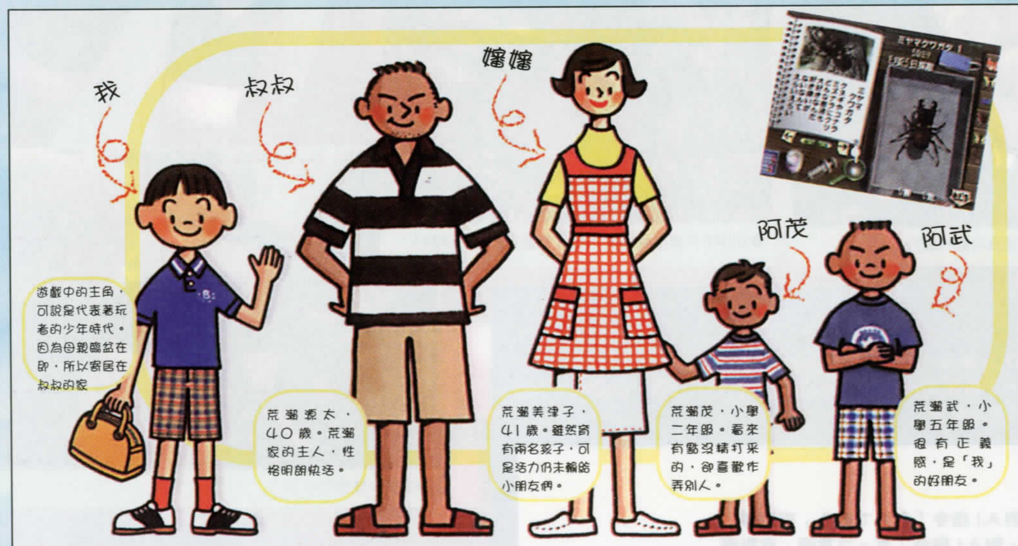
在遊戲中「我」可以乘坐單車，在「富海」自由地奔馳！在風和日麗的郊外享受踏單車的樂趣，又或者尋求直衝下坡那一刻的爽快感，相信很多人都有過這樣的經驗吧？不過要注意時間，太夜的話會導致環境太黑暗而不能前進啊。



採集昆蟲

在鄉村地方裡，昆蟲是十分常見的，而採集昆蟲就成了這裡的小朋友們的一大樂趣。除了捕捉昆蟲外，還可以用採集回來的昆蟲對戰呢！相比起在都市中的高科技玩樂，這些懷舊的玩意可帶來另一番樂趣。





＊圖片為開發中畫面

*圖片為開發中畫面

TEXT:Sugi

PS2 2002年 發售日未定
ENIX●RPG
價格未定●DVD-ROM
記憶容量未定

STAR OCEAN Till the End of Time
スターオーシャン3

戰鬥系統大解說

經過上期的介紹後，相信各位已對本作《STAR OCEAN 3》有所認識。而廠商方面一就不來，一來就連續不停地送上新鮮情報，一口氣就把機迷們的期待度谷爆燈！到底FATE與SOFIA在他們的旅途上會遇上一些怎樣的人？在未知世界的戰鬥又會以甚麼形式進行？以下將會為大家逐一分析！

CHARACTORS

SOUFFLE ROSSETTI（スフレ・ロセッティ）

擁有褐色的肌膚與一把白銀色頭髮的比露比斯（ベルベイズ）族少女，屬於表演團體「ROSSETTI座」的舞子，在宇宙中作巡迴演出。給人最深印象的是圍在腰間的紅布，因為身邊的人都說她長大後會是一個大美人，她本人也認為如此。性格天真爛漫，為人開朗，她的笑容可令四周充滿歡樂的氣氛。然而，在率直的背後卻口不擇言，也有令人十分頭痛的一面。14歲。



◆笑容滿面的SOUFFIE為FATE帶來不少愉快的氣息

CLIFF FITTER（クリフ・フィッター）

古拉斯多洛（クラウストロ）星系3號星出身。擁有年青外表的他其實已經36歲，因此經常擺出一副老大的架子，但內心卻是相當善良的人。性格明快爽朗，對自己的喜好非常明白，不會拖泥帶水，然而面對著自己喜歡的東西時也會表現出單純的一面。古拉斯多洛人擁有比地球人強健很多的身體，運動神經、動態視力都達至一個地球人無法想像的程度，地球人即使是在持槍的情況下作一對一戰鬥也難有勝算。亦因為此，CLIFF是一個非常擅長肉搏戰鬥的戰士。另外，他頸上的三條橫紋也是古拉斯多洛人的特徵之一。



◆戰鬥能力極高的CLIFF相信可成為可靠的戰力


◆CLIFF外表感覺冷酷，但其實是個外冷內熱的人


◆這名女性是……？

STATUS SKILL

提升等級的方法與上述的BATTLE SKILL無異，但功用則較為接近《SECOND STORY》裡的SKILL。這類SKILL即使如何提升等級也不會像BATTLE SKILL般可習得新的技能，但卻對角色的成長、戰鬥的效率，甚至A.I.的行動均有直接影響。

生命力－影響最大HP
精神力－影響最大MP
攻擊術－等級愈高，攻擊愈有效率。對A.I.指令「全力で戰う」有影響
見切り－等級愈高，愈容易回避攻擊。對A.I.指令「ガッツ重視」有影響
技習得－等級愈高，愈容易習得BATTLE SKILL。對A.I.指令「自由でOK」有影響


◆畫面右方有「SPECIAL」字樣的計稱為「FINAL ATTACK GAUGE」，詳細未明，只知儲滿後可發動超強力攻擊。名副其實的最後王牌？

BATTLE

只要在版圖上與敵人接觸，就會立刻突入戰鬥畫面。上期曾經介紹，本作的戰鬥將會由系列原來的四人減至三人，不過玩者則同樣地只能操作一名角色戰鬥，其餘二人就會交給電腦A.I.負責。基本操作大致上與前作無異，但在戰鬥中只需要以L1或R1鍵就可轉換操縱其他角色，十分方便。以下將會逐一介紹戰鬥的重點。


◆只需按L1或R1就可更換操作角色，沒有自己操作的角色戰鬥不能後只有目送隊伍全滅的煩惱了！


◆在地圖上接觸敵人就會進入戰鬥

LOCK ON 攻擊

與前作《SECOND STORY》同樣，玩者只需要按下○鍵，角色就會鎖定目標，然後自動接近攻擊。本作的基本操作沒有大改變，但攻擊的方法則分為「通常攻擊」及「強攻擊」兩種類。通常攻擊命中率比較高，起手速度亦較快，而強攻擊則擁有較強的威力，但攻擊的起手緩慢，難以命中目標。在本作的實時戰鬥中，通常攻擊與強攻擊如何配合運用將會成為戰鬥的一大課題。


◆選擇攻擊目標應考慮清楚敵人的位置


◆通常攻擊還是重攻擊？隨你決擇！

GUTS

上期曾提及，戰鬥畫面中有一項叫「GUTS」的計，現在終於判明其用途。在戰鬥中，角色作任何行動，包括攻擊、移動等，均會令GUTS減少，當GUTS降至0時，角色就會出現不能行動的情況，在一段時間內會任人魚肉。GUTS只要角色不作任何行動就會得到回復，因此戰鬥時必需小心留意狀況，如果只顧不停攻擊的話，只有被重重地反擊的份。另外，若角色在GUTS全滿的狀態下不作任何行動，在受到敵人攻擊時就可發動「PROTECT」，使攻擊無效化。注意「PROTECT」的效果並不能抵御強攻擊或紋章術，同時不單是我方角色，敵人在滿足條件的情況下也可發動「PROTECT」的效果。


◆GUTS所餘無幾，角色也顯得十分疲累……


◆「PROTECT」發動！


◆敵人也會發動「PROTECT」啊！


◆無止境的使用必殺技會自招滅亡！

注意MP！

關於MP的損耗，本作有一個非常獨特的設定。在一般的RPG裡，MP（MAGIC POINT）是使用必殺技或魔法所消耗的點數，若MP消耗淨盡的話，只要使用藥物加以回復就可。在《SO3》裡，MP（MENTAL POINT）的基本用途並沒有大改變，然而，當MP的數值為0的時候，角色就會跟HP值變為0時同樣，進入戰鬥不能狀態！敵人本作存在著一些MP攻擊，同時使用特殊技亦會消耗MP，即使一些HP高的戰士系角色，也有可能變得不堪一擊！在戰鬥時可要因應各種敵人，下定不同的策略才行了。




◆必殺技系BATTLE SKILL


◆補助系，其中一種是給予武器屬性






◆紋章術系BATTLE SKILL

BATTLE SKILL

在《SO3》中，角色的必殺技，以及紋章術等特殊技能，合稱為「BATTLE SKILL」。這些技能的習得方法，就如前二作般，只要把升級時獲得的SKILL POINT分配到SKILL等級裡，把SKILL等級提升至一定程度就可習得新的技能。至於要使用習得的技能就需要先把該項技能裝備在角色身上。每位角色可裝備的技能數量為6個，大致分為「攻擊」與「補助」兩項。注意即使同一技能，裝備在不同的位置，威力也會有差異。而由於技能的裝備是玩者自由選擇的，透過不同的組合可使角色產生完全不同的戰術，是值得深入研究的一環。技能的分配詳列下表：

	近距離	遠距離
通常攻擊	BATTLE SKILL A	BATTLE SKILL B
強攻擊	BATTLE SKILL C	BATTLE SKILL D
補助1	BATTLE SKILL E	
補助2	BATTLE SKILL F	

GC	2002年 秋
CAPCOM●ACT	
價格未定●DVD-ROM	
記憶容量未定	

GC獨家遊戲BIO系列第二作

完成第一集的開發工作後，開發人員便忙不過來開始著手製作GC《BIO》系列的第二作，是設於「1」的時間之前的《BIO HAZARD 0》。最近有關方面就公開此作的最新資料，從開發中的圖片所見，畫面質素與強化版第一集沒異，同樣每樣物件也給人一種很重金屬質感味道，光源效果當然不在話下。到底今作有甚麼內容變動，便密切留意以下的報導。

TEXT:AINHO

BIOHAZARD

Billy Coen

AGE:20-30
BLOODY TYPE:不詳
HEIGHT:170-180cm
WEIGHT:不詳

退役的海軍陸戰隊，因為涉嫌連續殺人事件而被警方逮捕，在火車押解途中不幸遇上離奇的事件發生，後來解救了被殭屍圍困的女主角Rebaca，並一起突破重圍逃出生天。

Rebecca Chambers

AGE:18
BLOOD TYPE:AB
HEIGHT:161cm
WEIGHT:42.1kg

S.T.A.R.S.BRAVO TEAM的衛生擔當，18歲於大學畢業，具有藥物與化學有關的豐富知識。今回她初次的任務，是去調查這單獵奇殺人事件。

Prologue

1998年7月……
美國中西部位置的RACOON市效外的ARKRAY山地。
最近，出現一連串獵食人類的離奇殺人事件發生。
見事態嚴重的RACOON市警，便在特殊搜查部隊S.T.A.R.S.中設立一隊名為BRAVO TEAM到現場調查，可是部隊所乘坐的直昇機引擎發生故障而墜落在現場附近的一個森林上……
雖然BRAVO TEAM全員生還，但就失去了一切的裝備，接著他們在一輛囚犯護送車中見到海兵隊員被慘殺。
S.T.A.R.S.BRAVO TEAM的隊長Enrico Marini，於是前去追尋已退役的海兵隊員Billy Coen的行方，後來根據隊員的指示，在事態得以解決後便打算離開……可是就在這時，這次的事件竟迅速漫延全土，這是沒誰人預想得到的。





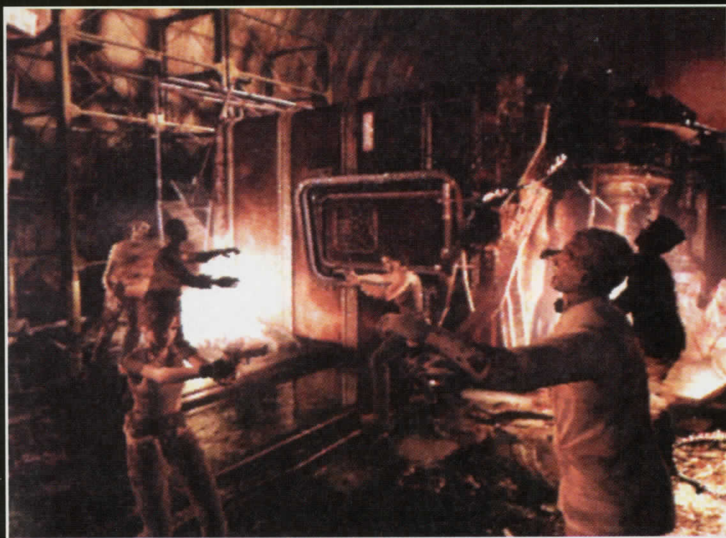
一切慘劇由獵奇殺人事件而起

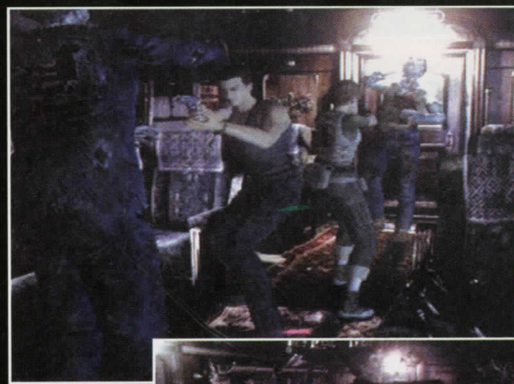
其實「BIO HAZARD 0」原本是N64的作品，但後來因新機種GC的面世而將作品改在該機種上推出，令到期間開發過程一時被暫停，直至現在開發工作才恢復展開。「BIO HAZARD 0」的故事設定可說是全系列的最初點，當中將會解開到生化異變的種種起因，而遊戲的故事就在一輛運送囚犯的列車上開始。



新系統 "Partner Zapping"

在「BIO HAZARD 2」中曾經登場過的「Zapping」系統，在當玩者完成一位角色後，另一方的角色會根據前者的行動令遊戲內容產生變化，這個系統將會保留於今作上，並且將之強化為新系統「Partner Zapping」。在今作中一共有兩位主角登場，分別是男主角 Billy Coen 和女主角 Rebecca Chambers ，玩者在遊戲中將能切換一方去將之操控。由於遊戲採用實時形式來進行，所以兩人會同步行動，一方遇上危機時，玩者便需要切換另一方去解救他，若然行動不當的話更會引致GAME OVER，而遊戲期間更會見到男女主角協力對付同一隻怪物。







可將道具隨處棄置！？



至於今回發現的另一個新系統，就是可以將道具隨意棄置在任何一個的地方上。這個要素的用途可說相當廣泛，除了可將非重要的道具暫時棄置，以先拿回一些重要 Keyword 的 Item 外，亦有留下道具以留給Partner來時之用的可能性。當然，系列不會缺少的 ITEM BOX 在今集同樣得以存在。





TEXT:AINHO

CRAZY TAXI 3 High Roller



瘋狂的士佬再度出來搵食！



將於 Xbox 上推出的「Crazy Taxi 3」，舞台除了有賭城之稱的拉斯維加斯外，現在確實更會收錄第 1 作的舞台西海岸STAGE，而擔當這地區的的士士機，是用回「1」中的四位Character，自由度將會比初代大幅增加，可行走的地方將增加不少。此外，在西海岸STAGE 中更有第一集沒有登場的團體客出現。即使有玩過第一集的玩家，在今作中也會帶給大家一種新鮮感。



Xbox
2002 年夏
7 月 25 日
SEGA ● RAC
6800 日圓 ● DVD-ROM
記憶容量未定

GLITTER OASIS New Topics!!

今回為大家繼續介紹以拉斯維加斯作為舞台的版圖「GLITTER OASIS」。從最新圖片的公開所見，這是遠離燈光燦爛的繁華都市以外的效外地方，除了有花草樹木外，更會有岩洞、湖畔或是瀑布等，而街道上幾乎是沒有燈街，在晚上時只能靠車燈作照明。但是，在這個效外地方的深夜時份究竟有無搭客出現亦值得一個疑問……不管如何怎樣，在今作中可見出全體地圖的面積是系列最大之冠。





西海岸團體客出現！

由於團體客是在「CRAZY TAXI 2」首次加入，所以以西海岸作為舞台的「1」中是沒有團體客出現。不過在今作中將會將這要素加回在內，而西海岸與拉斯維加斯所出現的團體客種類是各有不同。有玩過第二集玩家都感受到，團體客的難度是比起單一乘客為高，他們每人各有不同目的地，玩者不選擇走捷徑的話，根本是沒可能完成這單生意，這只會除了得不到任何金錢外，也花了相當不少時間。至於以下就公開在西海岸登場的部份團體客照。





Skate Boarder



Body Builder



Baseball Player







Band

Beach Volley

AXEL
Number Plate：1NOMI155(I'm no miss)
年齡：21
身高：183cm
體重：72kg
血型：B

GUS
Number Plate：ONLY777(Only three-7)
年齡：42
身高：176cm
體重：85kg
血型：B



B.D.JOE
Number Plate：2HOP260(To hop to go)
年齡：25
身高：179cm
體重：68kg
血型：O

GENA
Number Plate：5EXY515(Sexy Sister)
年齡：23
身高：175cm
體重：52kg
血型：AB





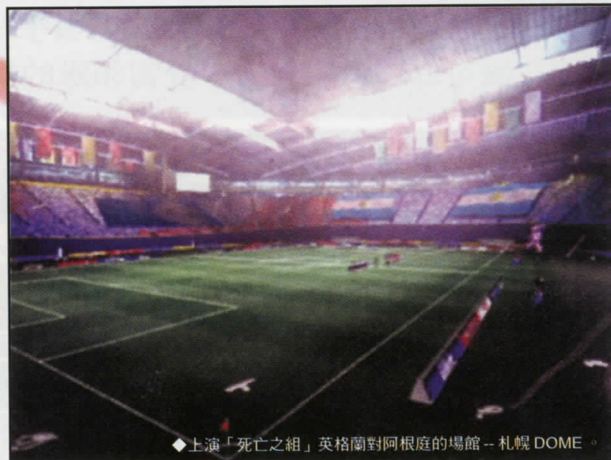
2002 FIFA WORLD CUP KOREA JAPAN

2002 FIFA WORLD CUP

PS2	2002年 5月2日
EA ● SPT ● DVD-ROM	
5800 日圓 ● 450KB 或以上	
對應PS2專用MULTI TAP	

最近大家可能會發現：經常在某電視頻道會聽到「我地呢班講波佬......」的歌、在廣告中留意到有關「4場免費」和「64場收費」之間的論戰、身邊不少「待業」朋友說會在六月過後才開始搵工......就算您自問不算是甚麼「球迷」，也無可能不知道FIFA世界杯即將於本月底在日韓各地上演。要做定熱身、準備迎接這項四年一度的體壇盛事？今次介紹的『2002 FIFA WORLD CUP』相信值得您考慮考慮。

TEXT: KACHUN



◆上演「死亡之組」英格蘭對阿根庭的場館 -- 札幌 DOME。

一個真正屬於世界杯的足球遊戲！



◆遊戲內所有球員將以實名登場。

一直以來，國際足協〔FIFA〕唯一承認的正式世界杯遊戲--『FIFA WORLD CUP』系列，都是以帶給玩家與現實世界杯比賽相同的內容和氣氛為目標；秉承前作的傳統，今集的『2002 FIFA WORLD CUP』將繼續在虛擬環境下、為「球迷」帶來這個世界足球壇的殿堂級賽事！全個遊戲所使用的資料，均是以最新、與現實最貼近的FIFA資料為藍本；不論是球員的名字、外貌，以至每場比賽使用的場地、日程等，都會同今年世界杯決賽周舉行時的情況一模一樣。除了豐富而真實的遊戲資料以外，遊戲在動作系統上亦可獲進一步強化；現實中足球運動中的每一個動作，都可以在今集遊戲內使用得到。想玩一個真正屬於FIFA世界杯的足球遊戲？今次的『2002 FIFA WORLD CUP』絕對是您的不二之選！



◆阿根庭 vs 葡萄牙 = 華朗 vs 費高！？

屬於星級球員的SPECIAL PLAY

本作設有一個叫「SPECIAL PLAY」的系統。施丹〔ZINEDINE ZIDANE〕、費高〔LUIS FIGO〕、碧咸〔DAVID BECKHAM〕等現實球壇的天皇巨星，在遊戲內都將被配以一顆星形標記在頭上；而這亦是本作內星級球員的証明。配有星形標記的球員，將可於遊戲內做出所謂的「SPECIAL PLAY」。無論是準繩度抑或威力，星級球員在傳球、射門等方面都會較一般球手為佳；與此同時，使出每項SPECIAL PLAY的時候，畫面上都將被配上特別效果。



◆碧咸的射門......衝力射球乎？

基本操作介紹

在遊戲推出前，先同大家預覽一下今集遊戲的基本操作情況。

盤球

足球遊戲的最基本動作 -- 盤球。在球員取得皮球後，玩者可以利用手制上的十字或ANALOG STICK，控制運球球員的行走方向。配合△制的運用，玩家將可以在遊戲內做出衝刺的動作。此外，如果在盤球過程中按R1制的話，更可以在遊戲做出包括「插花」在內的4種假動作；當對手是人的時候，這類動作的作用相信會尤其明顯。



◆衝刺固然好，但會消耗球員較多體力。

十字制／左 STICK	控制方向
△制	衝刺
R1 制	假動作

各種踢球動作

除了盤球以外，作為足球遊戲核心還包括傳球、射門等多種踢球動作。在今集遊戲內，X制是普通傳球、□制是傳高球、○制則是射門及解圍；而玩家又可以藉控制按鍵時間的長短，決定踢球的力度。同時，又會有力量計設於畫面左下方，給玩家顯示踢球的力度。除了上述基本動作以外，包括如ONE-TWO傳球、直線傳球等進階動作，玩家都可以在今集遊戲內使用得到。此外，前作以來備受好評、顯示走直線球員入楔方向的「THROUGH RUN」系統，亦將於今集遊戲內繼續登場。



◆「THROUGH RUN」系統將於本作

X 制	短傳
□制	長傳
○制	射門／解圍
右 STICK	ONE-TWO 傳球
X 制／□制	直線傳球





◆費高配合隊友做出的 ONE-TWO 傳球動作。

其他操作

除了上述的盤球、各種基本踢球動作等以外，閣下現實足球比賽中見過的仔細動作，都將可於今集遊戲內使用得到。平凡如甚麼攔截、剷球等自然是不在話下喇，就連腳面「剔波」、射門假動作等華麗動作，都將於本作內以最細緻的表現徹底重現。



◆托迪將皮球「剔」起，然後......



◆阿叔：「施蒙尼『拐』過對方後衛，然後作勢拉弓......」

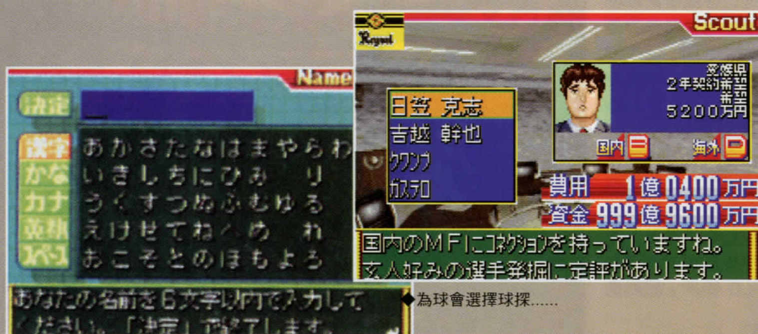
○制	攔截
□制	剷截
R1 制	剔波
R1+R2 制	射門假動作〔射門指令執行途中〕

J.LEAGUE 創造職業足球會！ADVANCE〔暫名〕

『創造職業足球會』可算是電視遊戲史上其中一個最成功的育成/模擬足球遊戲，最新作『J.LEAGUE 創造職業足球會！ ADVANCE』〔暫名〕更將以手提機GBA作為開發平台。自此以後，廣大的「球會迷」便可以隨時隨地、享受當領隊的樂趣啦！

GBA	2002年 發售日未定
SEGA● SLG	
售價未定● ROM 帶	
付 BACK UP 機能	

TEXT: KACHUN



◆輸入領隊名字的畫面，就連輸入漢字也無問題！

◆為球會選擇球探......

「口袋球會」堂堂登場！

系列以來首次登上手提機平台的『J.LEAGUE 創造職業足球會！ADVANCE』，將是個集前作大成、再配以嶄新元素的全新球會經營模擬遊戲。與前作相同，在遊戲內玩家將會繼續成為一間職業足球會的經營者兼領隊，負責一切有關球會日常管理以至育成、買賣球員等工作。各間現實中的J.LEAGUE球會及球員，將再一次在今集遊戲內同大家見面。與此同時，本作又加入多項原創元素，包括讓玩者執教真實球會、代表領隊的能力值系統等等；自問一直是『球會』擁躉的您，今次的『J.LEAGUE 創造職業足球會！ADVANCE』您又豈能錯過？

成為真實球會領隊！

今集GBA版跟前作的最大分別，在於玩家不再是經營一間原創的虛擬球會，而是成為現實日本J.LEAGUE聯賽內其中一間球會的主人。透過不設限制的選擇，玩者將會成為現實中J1、J2共28間球會內其中一間的領隊。同時，新遊戲亦會從玩者選擇球會所隸屬的組別開始，換句話說，如果玩者挑選的是一間J1球會的話，遊戲便會一開始就從J1展開。



◆選擇J1、J2也無問題！



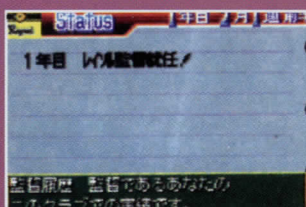
◆為球隊揀選正選陣容。



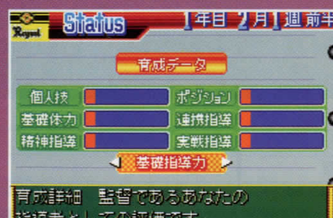
◆之後就是選擇執教球會......

提升至作為領隊能力的最高極限！

除了上述分別以外，今集GBA版亦會較前作更側重於領隊管理工作方面。跟前作相同，作為球會領隊的玩者，將為隊內所有球員的訓練給予指示。與此同時，玩者又要以本身作為領隊的能力值，給球隊提出指示之餘，亦會令本身能力不斷成長；換句話說，今集遊戲內球隊的成長，很大程度上將視乎領隊〔即玩者〕本身的成長來決定，做到所謂的教學相長。



◆未有甚麼實績之前，履歷表也是空空的......



◆本作原創元素之一：領隊能力值畫



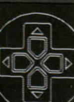
◆今集的秘書小姐......

比賽實況如實重現！

今集遊戲雖然是以GBA作開發平台，但在顯示比賽實況、球員們的華麗演出等方面卻絕對不會較前作為遜。可惜的是，這方面的畫面暫時仍是欠奉；要知道有關本作的最新資料，那就要繼續留意本刊日後的介紹喇！



◆這是今集的濃縮版比賽畫面。



TEXT: KACHUN

波洛古羅斯物語 ~源起之冒險~

PS2 2002年夏 6月20日
SCEI ● RPG
5800日圓 ● DVD-ROM
369KB 或以上



以溫厚的畫面及世界觀而馳名的「人氣」RPG系列『波洛古羅斯物語』，最新作『波洛古羅斯物語～源起之冒險～』將於PS2上推出。今次筆者將會為大家送上本作的序幕畫面，以至序章故事的具體內容；關心本作的您絕對不容錯過！



壯大傳奇故事的延續......

遊戲將仍會以「波洛古羅斯王國」〔ポポロクロイス王國〕作為遊戲舞台；一個以波洛古羅斯城為中心，悠閒寧靜的國家。時間背景雖然設定在前作之後的15年，但王國卻是一如以往般和平。雖然是相同的國度和氣氛，但新人物仍會在遊戲內陸續登場。至於作為本作內另一舞台的「ファントネシア」，由於目前資料有限，將留待日後為大家作進一步介紹。


◆無論是人設抑或畫面風格，本作都保留了原作的相同氣氛。

序幕畫面曝光！

以下先為大家送上今集遊戲正式開始後的序幕畫面。片段一開始，將見到遊戲內的黃金之鍵〔黃金の鍵〕正往海底下沉的情況。這條黃金之鍵，乃屬於主角比隆〔ピノン〕的母親「娜露西亞」〔ナルシア〕少女時代的物品。不能觸摸海水的娜露西亞，在走到海邊時利用黃金之鍵而變身。被它阻擋在深海的人究竟是誰？

序章故事大披露！

波洛古羅斯城



◆環繞在比隆身邊的究竟是甚麼？

遊戲將會由王妃「娜露西亞」給兒子比隆講故事的場面開始。當講到有關精靈的故事時，雖經過多番追問，但比隆始終無法理解。翌日，由於家庭教師有急事未能上課，比隆便因此多了一天假期。最後，比隆決定到自已經常從窗戶眺望的「龍之祠」〔龍の祠〕探險；但在此之前，比隆會先到城內走走。



◆娜露西亞給孩講有關精靈的故事。

龍之祠

完成城內的探索後，比隆便會向龍之祠進發。城的旁邊有一間風車小屋，屋內有條地下通道；而通道正是通往龍之祠的。在地面的寶箱內，比隆找到一把陳舊的短劍；就在這個時候，比隆受到一不知名怪物的襲擊。在取得自出生以來首次戰鬥的勝利後，比隆便繼續對祠進行探索。在祠的中央處，有著一個巨大的龍型石像；將石嵌入石像的雙眼後，石像的口便會隨即打開。在石像內部，有著一頭身上環繞著精靈般光芒的奇異生物。由於比隆將這頭生物從敵人的攻擊中拯救出來，給牠取名為「柏普」〔パプー〕後，便帶同牠返回城中。




◆找到寶劍後，比隆隨即要應付人生第一場戰鬥......


◆巨大的龍型石像背後，究竟隱藏著甚麼秘密？


◆年紀輕輕的比隆，能應付面前的龐然巨物嗎？



◆給牠取名「柏普」後，比隆便將這頭神秘生物帶返城中。

波洛古羅斯城下町～波洛古羅斯平原

完成冒險並回到城中的比隆，由於興奮過度而不能入睡；想哄比隆入睡的娜露西亞，在見到柏普後會認為牠是甚麼呢？之後，柏普直衝向房外，比隆追出去，並到了「城下町」及「平原」附近徘徊。



◆為了柏普，比隆決定深夜出城尋找。

波洛古羅斯海岸

為了尋找柏普而深夜出城比隆，輾轉間來到了波洛古羅斯海岸。在這裏，比隆除找到柏普以外，亦邂逅了一位頸項上戴著「黃金之鍵」、叫「露娜」〔ルナ〕的謎之少女。當柏普跟她說「一起玩吧」並向少女走近時，露娜身上的黃金之鍵隨即閃耀出強烈的光芒；究竟少女的真正身份是......？

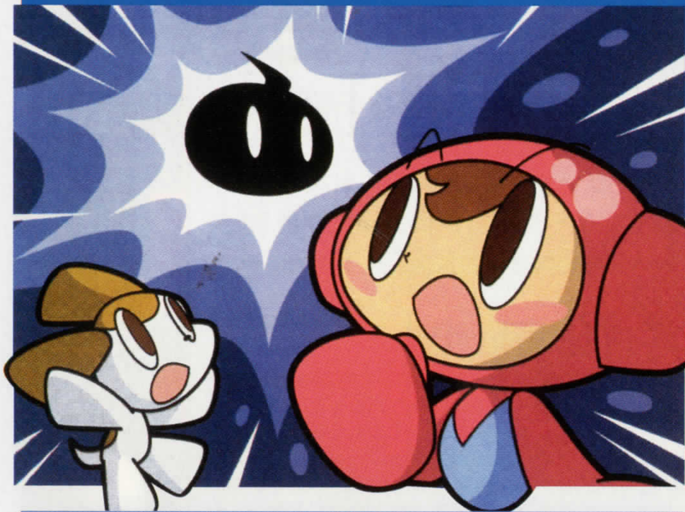

◆邂逅謎之少女「露娜」；之後，兩人更飛向月亮去。



MR DRILLER的最新作於GBA上登場！

MR DRILLER ACE

實在是教人意外！以中毒性極高著名的動作PUZZLE遊戲《MR DRILLER》，它的最新作品《MR DRILLER ACE》竟然會在GBA上推出！其實上集《MR DRILLER 2》在移植至GBA後，已廣泛被評為GBA其中一套最不可不玩的作品。今次《ACE》除了會是《MR DRILLER》的集大成之作外，還加入了大量新要素，看了今期的報導後，相信FANS們必定會極之期待！



GBA	2002年 7月12日
NAMCO ● ACT	
4800日圓 ● ROM帶	
電池記憶	

TEXT：時雨　（株）NAMCO



騎士SUSUMU見參！

嘩！好型仔的SUSUMU啊！SUSUMU這個身穿盔甲、手中的電鑽變成劍型「DRICALIBUR」（笑）之做型，是配合《ACE》中的新一關「DRIDORADO遺跡」而設的。而這個「DRIDORADO遺跡」中，玩者每掘一格，空氣存量便會減一，但就沒有時間限制。很明顯這個規則是用來考驗玩者頭腦而不是反應，PUZZLE性比較高。



◆這個便是「DRIDORADO遺跡」關的其中一個畫面，大家可發現竟有「SHOP」的存在！？

街機完全移植！

MISSION DRILLER MODE

這個元祖的《MR DRILLER》玩法，在《ACE》中又怎會缺少？玩者的目標是要以最快的時間內掘至地底的最深處，而每一關的深度也會根據難易度而有所不同。EASY的日本STAGE是500米，NORMAL的法國STAGE是1000米，HARD的亞馬遜STAGE是2000米。另外，遊戲也提供了擁有無限深度的宇宙STAGE，絕對是消磨時間的佳品。



◆今集玩者可以在六名DRILLER中選擇一人來使用，他們的性能都是各有不同的



◆除了STAGE名不同外，基本是街機《MR DRILLER GRAET》的移植



◆這個MISSION DRILLER MODE中也有商店？！「DRILLER虎之卷」？甚麼東東來的？

新登場的生物

PACTERIA是甚麼？

「PACTERIA」是一些在地底中生活，以地底人所製造出來的方塊為食糧的生物。由於牠們身上有保護色，所以人類一直都沒有發現牠們的存在。不過在發生了「地底方塊噴出事件」後，人們發現被DRILLER破壞了的方塊並沒有殘骸留下，於是推斷在地底應該存在一些會分解方塊的生物。終於在近期，ZET博士捕獲了一隻PACTERIA，證明了上述的推斷是真的。他更發現PACTERIA的形態和顏色是會隨著成長而改變……



◆不可思議的生物PACTERIA，牠們擁有極多不同的形態，玩者可否集齊？



◆在研究所內飼養的PACTERIA。感覺有如以前玩TAMAGOCHI一般？

DRILLER新玩法

PACTERIA育成MODE

今集《ACE》的最大賣點，相信絕對是這個「PACTERIA育成模式」了。雖然現時有關這個模式的資料不足，但照推測應和「DRIDORADO遺跡」有關，玩者在遺跡中掘得越多越深，「PACTERIA」便有越多的食物，並會不斷成長。PACTERIA在成長過程中會出現變形的現象，根據食物和給予道具之不同，其形態也會隨之改變！

速報！

GAMECUBE版 新MR DRILLER（暫稱）

《MR DRILLER》除了在GBA上有新作之外，預定在秋季還會推出GC版！暫時製作者方面只公開了兩張設定圖，圖中大家可發現遊戲是以「主題公園」為背景，相信玩者可以在裡面嘗到各種各樣和《DRILLER》有關的玩意，內容肯定會極之豐富！實在令人期待！



◆GC版的LOGO！？在SUSUMU背後的城堡是……



◆主題公園「DRILLLAND」的IMAGE設定

音樂和影像的完美結合

PS2 2002年 7月18日
KONAMI ● SLG
6800 日圓● DVD-ROM
記憶容量未定

TEXT：時雨

音樂遊戲雖然已不及兩三年前般受歡迎，但在大量熱烈的忠實FANS支持下，仍然穩佔街機遊戲市場一席位。當中，《beatmania IIDX》可謂是KONAMI音樂遊戲的中堅分子，現時它仍以每半年一集的速度推出，收錄樂曲的數量和樂曲的質素也是所有音樂遊戲之冠。今次PS2的最新版《6th style》是在去年10月推出的最新作（日本已於上月推出《7th style》），它除了忠實地移植了街機的各種模式和玩法外，還加入了大量家用版專有要素，因此能令任何玩家都享受到演奏音樂的樂趣！

beatmania IIDX 6th style – new songs collection –

總收錄樂曲數達70首！

街機版《beatmania IIDX》的收錄曲數每集都達100首以上，雖然家用版《6th style》不能將它們全數收錄，但也達到70首之多！當中《6th style》初次登場的歌曲會全部收錄，而部份人氣名曲也會再次登場。當然不能缺少的是家用版的原創作品，說不定在街機《7th style》的某些樂曲也會先行收錄在本作品中啊！

部份《6th style》收錄曲目

- Blueberry Stream/dj TAKA
- Colors(radio edit)/dj TAKA
- NEMESIS/D.J.SETUP
- DIVE~INTO YOUR HEART~/NAOKI feat PAULA TERRY
- Linus/LEGO STUDIO
- Y31/tiger YAMATO
- G2/Aya
- Rottel-da-sun/sampling masters MEGA
- Five Regret/Osamu Kubota
- VJ ARMY/good-cool

ARCADE

將街機版《6th style》忠實地移植的模式，玩者可以在這裡盡情享受在家中輕鬆自在地玩《IIDX》的樂趣。而玩得越多，家用版的隱藏歌曲也會不斷解禁！





◆ 如果大家家中有16:9電視，就能100%重現街機版的畫面LAYOUT！

NEW EXPERT

《IIDX》一般的EXPERT COURSE其曲目都是固定的，但在這個NEW EXPERT MODE中，卻提供了一些每天內容都不同的EXPERT COURSE(根據星期天而改變，不過曲目和街機版有別)。另外，玩者也可以選擇玩由電腦RANDOM產生的EXPERT COURSE，這是街機版也沒有提供的機能！

NEW ORIGINAL EXPERT

一直以來所有EXPERT COURSE都是由5首樂曲所組成的，但在NEW ORIGINAL EXPERT MODE中，玩者竟可以選擇多達10首歌來作自創EXPERT COURSE，而且還可以設定「不看途中的公布成績畫面」，令整個COURSE變成一氣呵成的NON STOP MODE！

GALLERY COLLECTION

當玩者完成演奏後，都會出現一個公佈成績的畫面，如果玩者達成某些條件，更會出現一些特殊的畫像給玩者作獎勵！這些畫像，可以在這個GALLERY COLLECTION模式中重溫。



MUSIC CLIP

在玩《IIDX》的時候玩者通常都沒有機會去欣賞旁邊的MUSIC VIDEO，為解決這問題，今集可以設定將MUSIC VIDEO在背景播放。另外大家也可以用全畫面模式來欣賞這些MUSIC VIDEO。



NEW BEGINNERS

《IIDX》的難度越來越高，對真正的初心者而言，「LIGHT 7」模式也是太難。因此遊戲提供了一個BEGINNERS模式，讓任何人都能輕鬆地完成遊戲中所有樂曲。

DRILL

在家用版《5th style》大受好評的DRILL MODE，將會以更豐富的內容重新登場！在這個模式中玩者可以透過完成各種課題來提高自己的BM技巧，今次本模式還對應了INTERNET RANKING，讓大家可以和全世界的BM高手一決高下。



IIDX ARCADE STYLE CONTROLLER 預約開始！

雖然現時發售中的「IIDX專用手掣」質素已是不錯，但其心感和街機仍然有段距離。為了滿足HARDCORE的IIDX FANS，KONAMI設計了一個和街機手感完全一樣的ARCADE STYLE CONTROLLER，如能收到5000張訂單便會決定生產，價格為29800日圓。大家如有朋友在日本，不妨著他到「http://konamistyle.com/」處預定！截止日期為5月16日。



Prologue

主角馬克的父親是一位冒險家，可是在一次冒險中下落不明。直到某一天，一名神秘少女手持馬克父親的信出現，自此兩人每天到迷宮中探索，直到第8帝國軍隊的巡洋艦出現在馬古所住的城鎮，故事就在這而正式開始。

GC	2002年 7月26日
ESP ● RPG	
6800日圓 ● DVD-ROM	
記憶容量未定	

TEXT:AINHO



神機世界 EVOLUCIA

ESP首款GC作移植版

隨著GC市場佔有率穩步上揚，不少廠商都以樂觀態度下為該主機推出新作，而ESP首款GC作品，是1999年於DC上推出的「神機世界EVOLUCIA」的移植版本。要令本作增加賣點，當然不會搬字過字移植便是，除了基本的畫面得以強化外，遊戲更會加入新劇情、角色，與及改良了的遊戲系統。遊戲之中，玩者操控的主角馬克・蘭察，將會與同伴尋求秘寶到各迷宮上冒險。

與DC版有乜不同？

首先，GC版的「」將會同時收錄DC版的1,2集，以6800日圓的價錢就可一次過遊玩兩集遊戲可謂物超所值。故事部份，基本是以「2」作為藍本，「1」完成後的故事，也會影響到「2」的內容變化，而戰鬥中的必殺技畫面將會得以Power Up，各Event的會話過程也以Full Voice表達，臨場感絕對倍增，對於沒玩過DC版的人絕不能錯過。至於今作還有新角色登場，那就是第8帝國總師的伊利巴長子奧京，他擁有優柔不斷的獨裁能力，看來也是敵人之一。



遊戲流程：目標要成為一流冒險家！

會社－任務完成後回會社取報酬，或是將得來的道具作鑑定。接著就是接上新的任務。

接受工作

城鎮－取得新任務後，便為探索迷宮之前到城鎮上作好準備，例如購入裝備品或收集情報。準備好後，便乘坐蘭察家的飛行機シーオッター出發。

探索

迷宮－在採用了自動生成的迷宮上探索，挑戰迷宮最深部的Boss。移動期間可將視點改變。

取報酬

「EVOLUCIA」的魅力大解析

1 迷宮採用自動生成系統



其實算不上甚麼大特色，因為現今的RPG、SLG遊戲也採用了這個自動生成迷宮，即是每個迷宮也沒有固定的構造，一度外出後，即使同一迷宮同一階層，其構造和寶物的擺放位置也有變化，然而隨著玩者所操控角色的Level提昇，迷宮中登場的怪物也會加強，因此遊戲之中並不會有強弱差異之情況出現。



2 難以取捨的道具系統



本作中，玩者所購下的藥草、裝備品等道具的均有持數量的限制，假如滿了的話之後在冒險中發現的道具便不能取走，必需選擇一種將之捨去，至於如何取捨那件道具則要看玩家的判斷了，而在冒險之中初次發現的道具，是不知其道用途何在，必需到鑑定屋鑑定才能裝備或使用。當然，道具珍貴價值越高，鑑定的費用便會相對地高。

3 各隊員的壓迫力必殺技演出！



與馬古隨伴的同伴都有各自不同的特色，好像是蓮尼亞擅長回復、古里主要使用CYFRAME的作支援一役，可見出選擇誰一起冒險，也會對戰略上起了很大的變化，而角色使出必殺技時是需扣掉一定數量的TP值，要回復TP的方法，除了道具外，第二個方法就是在戰鬥中採取「移動」或「必殺技」以外的指令便可，當儲夠一定數量的TP後，便可得到一種新的必殺技。





熱血的青年冒險家－馬古
能夠使用太古的遺產道具「CYFRAME」的青年冒險家，是家族代代也是冒險家而名的蘭察家的兒子，他的父親現下落不明。



蓮妮亞・加農
與馬古一同冒險的神秘少女，失去說話的能力，心地善良，喜歡花，現暫住蘭察家之中。

古里・尼特
蘭察家的執事，優雅性格，處事嚴謹，對於馬古的未來相當期待，在馬古冒險時會伴同作支援。



青兒・斬
蘭察家世仇的斬家獨女，與馬古擁有同等實力，懂得使用CYFRAME的特殊能力。

花柏・博斯
使用重型CYFRAME的成熟女冒險家，一身性感打扮，性格明郎活潑，冒險經驗相當豐富。

攻略 第二回

攻略進入第二期，雖然進度是比較慢了一點，不過，在這裡會為大家帶最準確的熟練度、隱藏機體取得方法，希望大家會繼續支持！



PS2	2002年 發售中
BANPRESTO ● SLG	
6800日圓 ● DVD-ROM	
380KB	

STAGE 16 以後

選擇「來自魂之故鄉」為STAGE 15

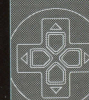
- 魂之故鄉編
- STAGE 17 黑色，恐怖的東西
- ↓自由選擇次序↓
- STAGE 18 沉默之城塞
- ★STAGE 19 紅色風暴女王
- ↑選擇完結↑
- ★STAGE 20 虎子所開的路

選擇「來自魂之故鄉」為STAGE 13或14

- 地底帝國侵略編
- ★STAGE 17 絕對零度的陷阱
- ↓自由選擇次序↓
- ★STAGE 18 皇子，最後的賭注
- ★STAGE 19 往戰鬥之風中
- ↑選擇完結↑
- ★STAGE 20 一滴水

共通

- ★STAGE 21 在風暴中發光
- ★STAGE 22 要小心啊『約定？』
- ↓自由選擇次序↓
- ★STAGE 23 指揮官的遺產
- ★STAGE 24 大將軍加魯達的悲劇
- ★STAGE 25 G的咆哮
- ★STAGE 26 背叛之收集家
- ↑選擇完結↑
- ★STAGE 27 戰場是廣大的高空
- 異變編
- ★STAGE 28 夢之欠片



SCENE 4「魂之故鄉編」(拜士頓路線)

STAGE 19 紅色風暴女王(赤い嵐の女王)

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件 1：自軍全滅
敗北條件 2：7 回合之內未能完成勝利條件
熟練度取得條件：擊倒慕捷



第19話
赤い嵐の女王

經過了在城堡之上的戰鬥之後，眾來到一個像是森林一樣的地方，這地方原來又是一個戰鬥，因為在這裡大家又會遇到新的敵人「慕捷」和「菲」，他們和座間翔一樣是拜士頓圈之中的聖戰士……

在這裡的戰鬥之中，玩最要注意的便是在這個版圖之中，自軍仍是要獨立的作戰，沒有任何的援軍會出現，所以在戰力的分配上要特別小心。而自軍出現的地方是在版圖的右下方，而所有的敵人也會是在左方和上方出現，不過，自軍的主力應放在版圖的左上方，因為這正是敵人「慕捷」和「菲」的所在。

由於在第一回合只有自軍隊員出現，所以大家應將大部份的隊員向左上方移動，而一些則應向版圖的下方前進，至於敵人方面，則會在第回合出

而在這版之中敵人不止有聖戰士，而且在第2回合才出現。而如果玩在者在之前已經移到敵人出現的位置，便可以在第一時間作戰，不用再浪費時間。在敵人出現之後，玩者應全力先對付「慕捷」和「菲」以外的敵人，因為這樣可以令人物有足夠的氣力對付「慕捷」和「菲」。

而再次出現的敵增援，原來不是聖戰士，是一些來自原來世界的敵人，最古怪的便是在右邊的「巴度」，他不會主動上前攻擊，為了要在最短的時間之內完成，所以玩者應派機動戰士往左邊對付他們，因為利用機動戰士來對付聖戰士其實不是太適合，所以機動戰士最好也是用來對付機械獸最為適合。

而在這話之中的主力敵人「慕捷」和「菲」也會因為機體的 HP 低下而撤退，而他們的機體「佩佩莉」和「歷布拉根」當 HP 被扣至 5000 或以下時，便會退，玩者要好好的計算如果才可以消滅他們。













自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
戈拉昂號（ゴラオン）	艾莉（エレ）
自選 11 機	

敵軍初期機體

NIL

敵軍增援機體[A]（第 2 回合敵軍 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
佩佩莉（プブリィ）	慕捷（ミュージィ）	1	15800	27	8000	高性能照準器
歷布拉根（レプラカーン）	菲（フェイ）	1	14000	27	6900	蔡百涵裝甲
比亞歷斯（ビアレス）	多歷古兵（ドレイク兵）	2	4990	20	1200	-
比亞歷斯（ビアレス）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	4990	19	1200	-

敵軍增援機體[B]（第 2 回合敵軍 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
拜斯多魯（バストール）	多歷古兵（ドレイク兵）	2	4675	20	1000	-
拜斯多魯（バストール）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	4675	19	1000	-

敵軍增援機體[C]（第 2 回合敵軍 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
多拉姆羅（ドラムロ）	多歷古兵（ドレイク兵）	2	4780	20	1000	-
多拉姆羅（ドラムロ）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	4780	19	1000	-

敵軍增援機體[D]（第 3 回合敵軍 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械恐龍・巴度（メカザウルス・バド）	人工知能	2	5200	20	1800	-
機械恐龍・巴度（メカザウルス・バド）	人工知能	1	5200	19	1800	-

敵軍增援機體[E]（第 3 回合敵軍 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械白骨鬼（メカ白骨鬼）	人工知能	1	7090	20	2200	彈匣
機械白骨鬼（メカ白骨鬼）	人工知能	1	7090	20	2200	-
機械白骨鬼（メカ白骨鬼）	人工知能	1	7090	19	2200	-

敵軍增援機體[F]（第 3 回合敵軍 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械恐龍・蘇2號（メカザウルス・ジー2號）	人工知能	1	7900	20	2500	-
機械恐龍・蘇2號（メカザウルス・ジー2號）	人工知能	1	7900	19	2500	燃料倉 S
機械恐龍・蘇2號（メカザウルス・ジー2號）	人工知能	1	7900	19	2500	-

SCENE 4「魂之故鄉編」(拜士頓路線)

STAGE 20 虎子所開的路(こじ開けられた道)

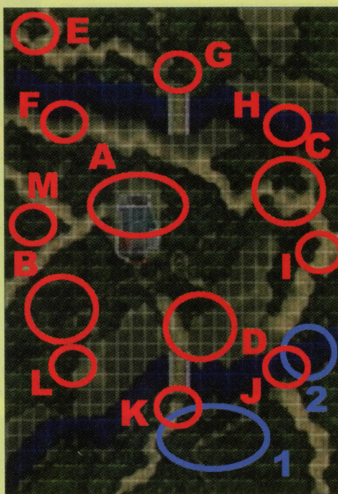
勝利條件：敵軍全滅

敗北條件：自軍全滅

熟練度取得條件：擊倒艾菲美

第20話

こじ開けられた道



這便是在拜士頓圈的最後一場戰鬥，而決戰的地方便是在多歷古的城堡，不過，這裡亦是敵人戰鬥力最強的地方，因為在這裡會有很多頂級的聖戰士出現，所以玩者要非常小心。

在戰鬥的初期，玩者面對的所敵人也是聖戰士，而在之前多話之中出現的頭目人物「艾靈」、「謝莉露」、「菲」在這話之中也只是成為一些隊長般的人物，他們會各自帶領5部機體守在城堡的周圍，而玩者要攻入城堡便要先對付他們。

在這話之中，以玩者出現的地點，最首先便是要對付在橋上方，由「菲」帶領的部隊，之後便要將部隊一分為二，分別對付在城堡左右兩邊的敵人，最後才會合向中央的城堡發動總攻擊。

不過，這裡的戰鬥其實不是這簡單便會完結，因為在第5回合，不明來歷的敵人「艾菲美」又會出現，大家之前已經領教過她的「恐怖」了，她那部「柏路仙・力佳度」的戰鬥簡直可以用恐怖來形容，而這之她帶領的部隊是 8 部「艾斯頓萊卿」，他們會圍著中央的城堡，而且他們不是單向自軍攻擊的，他們連多歷古的部隊也會同時攻擊。

由於「艾菲美」的部隊會向在版圖之上的所有人物發動攻擊，所以玩者一定要和她鬥快，先行解決在堡之上的「慕捷」和「賓」，尤其是「賓」，因為只要擊倒他，便可以取得他所駕駛的機體「拉力古」。

至於最難對付的敵人「艾菲美」，她當然會因機體受損而敵開戰鬥，不過，這次她不會那麼早走了，在上一次，她會在機體HP剩下13000時便撤退，而這次則會在 HP 跌至 7000 或以下時撤退，大家可以放心的對付她了。當然，大家到現在，仍未能使用這人物，不過這次卻真是要將她擊倒，因為她身上的道具是一件名為「I FIELD 發生機」的裝置，有了這道具，機體便可以像「ｖ高達」一樣有「I FIELD」了。







自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
戈拉昂號（ゴラオン）	艾莉（エレ）
自選 13 機	

自軍增援機體[2](第 3 回合自軍 PHASE)

機體	駕駛者
轟格蘭號（グラン・ガラン）	絲娜（シーラ）

自軍增援機體[3](第 7 回合自軍 PHASE)

機體	駕駛者
飛影	飛影

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
佩佩莉（ププリィ）	慕捷（ミュージィ）	1	15800	28	8000	APOGEE MOTOR
拉力古（ライネック）	賓（バーン）	1	14000	28	6200	機體：ライネック
比亞歷斯（ビアレス）	多歷古兵（ドレイク兵）	2	5180	21	1200	-
比亞歷斯（ビアレス）	多歷古兵（ドレイク兵）	2	5180	20	1200	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
歷布拉根（レプラカーン）	艾靈（アレン）	1	14000	28	6900	MEGA BOOSTER
比亞歷斯（ビアレス）	多歷古兵（ドレイク兵）	2	5180	21	1200	-
多拉姆羅（ドラムロ）	多歷古兵（ドレイク兵）	2	4960	21	1000	-
多拉姆羅（ドラムロ）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	4960	20	1000	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
歷布拉根（レプラカーン）	謝莉露（ジェリル）	1	14000	28	6900	資金 10000
比亞歷斯（ビアレス）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	5180	21	1200	-
比亞歷斯（ビアレス）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	5180	20	1200	-
多拉姆羅（ドラムロ）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	4960	21	1000	-
多拉姆羅（ドラムロ）	多歷古兵（ドレイク兵）	2	4960	20	1000	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
歷布拉根（レプラカーン）	菲（フェイ）	1	14000	28	6900	REPAIR KIT S
比亞歷斯（ビアレス）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	5180	21	1200	-
比亞歷斯（ビアレス）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	5180	20	1200	-
多拉姆羅（ドラムロ）	多歷古兵（ドレイク兵）	2	4960	21	1000	-
多拉姆羅（ドラムロ）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	4960	20	1000	-

敵軍增援機體[E](第 5 回合自軍 PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
柏路仙・力佳度（ベルゼイン・リヒカイト）	艾菲美（アルフィミィ）	1	27000	28	10000	I FIELD 發生機

敵軍增援機體[F](第 5 回合自軍 PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	6775	21	2000	-

敵軍增援機體[G](第 5 回合自軍 PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	6775	20	2000	-

敵軍增援機體[H](第 5 回合自軍 PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	6775	21	2000	-

敵軍增援機體[I](第 5 回合自軍 PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	6775	20	2000	-

敵軍增援機體[J](第 5 回合自軍 PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	6775	21	2000	-

敵軍增援機體[K](第 5 回合自軍 PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	6775	20	2000	-

敵軍增援機體[L](第 5 回合自軍 PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	6775	21	7000	-

敵軍增援機體[M](第 5 回合自軍 PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	6775	21	2000	彈匣

SCENE 4「地底市國侵略編」(地上路線)

STAGE 17 絕對零度的陷阱(絕對零度の罠)

勝利條件：敵軍全滅

敗北條件：自軍全滅

熟練度取得條件：擊倒暗黑大將軍

第17話
絶対零度の罠

這是選擇地上路線的第一戰，要進入這地上路線，只要將「來自魂之故鄉」的遊玩次序放於 STAGE 13 或 STAGE 14，這樣，便可以成功的進入地上路線。





這時候，眾人又回到最始的起點——獸戰機隊基地，當眾人回到這裡時，暗黑大將軍便來到這裡，所以，在基地之中的部隊便會出擊，可是，因為一陣強大的閃光，將一部份的隊員消失在大家面前，所以在這一戰鬥之中，玩者可以選擇出擊的隊員會大為減少。

在這戰之中最初的敵人是由「暗黑大將軍」所率領的部隊，不過敵人的數量和種類並不多，除了「暗黑大將軍」之外，只有「機械獸積路巴 M9」和「戰鬥獸比利奧斯」，所以戰鬥力不算是太大，不過，大家在這段時間不要太過浪費人物的SP和EN，因為這只是戰鬥的上半段而已……





其實，在這話之中大家是有機會可以說得「量產鐵甲萬能俠2號」，不過，大家在之前遊戲一開始之時，要將「FIRE ON」一話排在STAGE 2，而且亦要選擇甲兒上宇宙，這樣，在這話之中，便會有「量產鐵甲萬能俠2號」出現，而且「劍鐵也」亦可以將之說得。

當暗黑大將軍的HP被削至9000時，他便會撤退，而當大家將他消滅之後，新的敵人便會出現，他們是來自「比加星」的人，他們的目標當然是來那這裡的「杜雷特」和他的「巨靈神」，而這些來自「比加星」的人是「捷尼路」和「姬莉加」，然而，之中的「姬莉加」只是被敵人利用……

在新敵人出現之後，「杜雷特」便會出現，不過，他原來受了傷，一定要「姬莉加」手上的光線鎗才可以醫治……不過現時的形勢，看來實在是非戰不可。雖然說是新敵人，不過在戰鬥力方面其實只是非常一般，因為差不多全部的敵人也是駕駛「小型飛碟」來作戰，戰鬥力極之有限。







而敵人之中的「捷尼路」和「姬莉加」，雖然會因為機體受損而撤退，不過要分別跌到7000和4000才會撤退，所以其實是和一般的敵人沒有太大的分別。而這些敵人出來之後最主要的不同便是令版圖變成一個白色世界，本來在水霸中的水會變成冰。

自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
飛龍要塞(ガンドール)	葉月博士
艾露沙古(エルシャンク)	洛美娜(ロミナ)
自選 12 機	

自軍增援機體[2](第6回合自軍 PHASE)

機體	駕駛者
飛影	飛影

自軍增援機體[3](姬莉加出現後)

機體	駕駛者
巨靈神(グレンダイザー)	杜雷特(デューク)
愛美神(アフロダイA)	瑪莉亞(マリア)

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
暗黑大將軍	暗黑大將軍	1	29000	26	15000	新超合金Z

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械獸積路巴 M9(機械獸ジェノバD7)	人工知能	1	5935	19	2300	-
機械獸積路巴 M9(機械獸ジェノバD7)	人工知能	1	5935	18	2300	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械獸積路巴 M9(機械獸ジェノバD7)	人工知能	1	5935	19	2300	-
機械獸積路巴 M9(機械獸ジェノバD7)	人工知能	1	5935	18	2300	REPAIR KIT S

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
戰鬥獸比利奧斯(戰鬥獸オベリウス)	人工知能	1	5600	19	2100	-
戰鬥獸比利奧斯(戰鬥獸オベリウス)	人工知能	1	5600	18	2100	BOOSTER
戰鬥獸比利奧斯(戰鬥獸オベリウス)	人工知能	1	5600	19	2100	-

敵軍初期機體[E]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
戰鬥獸比利奧斯(戰鬥獸オベリウス)	人工知能	1	5600	19	2100	-
戰鬥獸比利奧斯(戰鬥獸オベリウス)	人工知能	2	5600	18	2100	-

敵軍增援機體[F](暗黑大將軍被消滅後)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
馬煞班(マザーバーン)	捷尼路(ズリル)	1	22000	26	12000	對BEAM COATING
小型飛碟(ミニフォー)	姬莉加(キリカ)	1	15465	22	6000	高性能雷達
比加獸瑞米瑞米(ベガ獸ズメズメ)	比加兵(ベガ兵)	1	6500	19	2200	
比加獸瑞米瑞米(ベガ獸ズメズメ)	比加兵(ベガ兵)	2	6500	18	2200	-

敵軍增援機體[G](暗黑大將軍被消滅後)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
小型飛碟(ミニフォー)	比加兵(ベガ兵)	2	4465	19	1000	-
小型飛碟(ミニフォー)	比加兵(ベガ兵)	1	4465	18	1000	-

敵軍增援機體[H](暗黑大將軍被消滅後)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
小型飛碟(ミニフォー)	比加兵(ベガ兵)	1	4465	19	1000	-
小型飛碟(ミニフォー)	比加兵(ベガ兵)	1	4465	18	1000	-
小型飛碟(ミニフォー)	比加兵(ベガ兵)	1	4465	19	1000	



SCENE 4「地底帝國侵略編」(地上路線)

STAGE 18 皇子，最後的賭搏(皇子，最後の賭け)

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件：自軍全滅
熟練度取得條件：使用洸將煞京消滅

第18話

皇子、最期の賭け

這一話的主角是「勇者雷登」，在這話之中，「洸」的父親被「煞京」捕住了，他以此來威脅「洸」，於是眾人決定出動營救「洸」的父親。

在這話之中，因為了對付敵人，所以基本上一定會中計，向前衝向在火山口的「煞京」和由他所率領的敵人，可是，在這裡會有不少的敵增援出現，不過，由於敵增援在第5回合才出現，所以玩者應該採取更積極的作戰方式，速戰速決，用最快的時間來將敵人消滅。

如果玩者在5回合之內能夠將更多的敵人消滅，在這話之中的戰鬥便會有很大的幫助。首先，在前方的敵人其實不堪一擊，不過，在山上的敵人便不同了，尤其是「巨烈獸馬丹加」，他使用的武器也有一定射程，所以一定要先對付這敵人。

此外，最要留心的敵人便是「根狄」，之前這是由「煞京」所操作的機械人，不過這次轉為「人工知能」，攻擊力當然會相應減低，不過在能力上這依然是非常強的敵人，幸而他的命中率較低，只要用回避能力高的機體出擊便可以了。

而之前所講的「中計」，便是在第5回合，在下方出現的敵人，這是一種新的敵敵人，這種名叫「合體巨烈獸加頓」其實只是在破壞力之上加強了之外，其實沒有甚麼大不了，仍然是可以輕易應付的。

最後便是「煞京」的「王子=煞京」，這機械人的戰鬥力非常強大，而且有一定的回避能力，所以最好可以利用一些有「必中」的人物上前出擊，另一方面，「煞京」不會像之前的敵人一樣，在機體受到一定的損傷之後便撤退，大家可以放心的向他發動任何的攻擊。

A B C D E F G H I 1 2

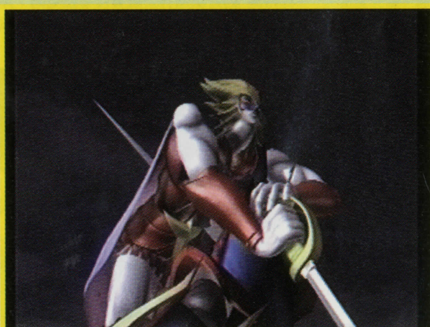












自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
艾露沙古（エルシャンク）	洛美娜（ロミナ）
雷登（ライディーン）	洸
布魯卡（ガンドール）	神宮寺
自選11機	

自軍增援機體[2](第5回合自軍PHASE)

機體	駕駛者
飛影	飛影

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
王子=煞京（プリンス=シャーキン）	煞京（シャーキン）	1	32000	27	12000	精神ENERGY裝置
基路丁（ギルディーン）	人工知能	1	7510	20	2100	-
基路丁（ギルディーン）	人工知能	1	7510	19	2100	-
巨烈獸馬丹加（巨烈獸マダンガー）	人工知能	2	8140	20	2300	-
巨烈獸馬丹加（巨烈獸マダンガー）	人工知能	2	8140	19	2300	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
根狄（ガンテ）	人工知能	1	19000	20	6500	新超合金Z
基路丁（ギルディーン）	人工知能	2	7510	19	2100	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
根狄（ガンテ）	人工知能	1	19000	19	6500	APOGEE MOTOR
基路丁（ギルディーン）	人工知能	2	7510	20	2100	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
多洛美（ドローメ）	人工知能	2	3625	20	1000	-
多洛美（ドローメ）	人工知能	2	3625	19	1000	-

敵軍初期機體[E]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
多洛美（ドローメ）	人工知能	1	3625	20	1000	-
多洛美（ドローメ）	人工知能	2	3625	19	1000	-

敵軍初期機體[F]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
多洛美（ドローメ）	人工知能	1	3625	20	1000	-
多洛美（ドローメ）	人工知能	2	3625	19	1000	-

敵軍增援機體[G](第5回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
合體巨烈獸加頓（合體巨烈獸ガートン）	人工知能	1	8200	20	2400	燃料倉S
合體巨烈獸加頓（合體巨烈獸ガートン）	人工知能	1	8200	20	2400	-
合體巨烈獸加頓（合體巨烈獸ガートン）	人工知能	2	8200	19	2400	-

敵軍增援機體[H](第5回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
化石獸巴士頓（化石獸バストドン）	人工知能	1	6250	20	1500	-
化石獸巴士頓（化石獸バストドン）	人工知能	2	6250	19	1500	-

敵軍增援機體[I](第5回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
化石獸巴士頓（化石獸バストドン）	人工知能	2	6250	20	1500	-
化石獸巴士頓（化石獸バストドン）	人工知能	1	6250	19	1500	-

SCENE 4「地底市國侵略編」(地上路線)

STAGE 19 往戰鬥之風中(戦いの風の中へ)



勝利條件：敵軍全滅
敗北條件 1：自軍全滅
敗北條件 2：南原研究所被敵人侵入
熟練度取得條件：擊倒加魯達

第19話
戦いの風の中へ



在地上路線的戰鬥之中，這一話可以說是最簡單的，因為在這話之中，不會有任何的增援出現，所以在開始見到甚麼，在最後也只會有這些敵人而已。

在這話之中，敵人的數目不算是多，而且在這裡的戰鬥非常簡單，因為敵人的種類其實只有兩種，便是由「加魯達」的「巨大加魯達」和由「美雅」和其他「人工知能」所駕駛的「溶岩獸DEMON」，這些也算是有一丁點兒質素的敵人，至於數目眾多的「溶岩獸加路斯」便是這話之中的「雜魚」了，不過，作為為自軍人物提升氣力，便非常稱職了。

在這話的戰鬥之中，敵人的主要目標是侵入「南原研究所」，所以自軍最好可以在一開始的時間，盡量以最快的方法到達研究所，而且一些有遠程攻擊的機放置在研究所之上，這樣除了可以阻止敵人侵入研究所之外，更加可以令到自軍可以守株待兔，讓敵人自動過來「找死」。不過，如果真是以「守株待兔」的方法進行遊戲實在有點兒悶，所以玩者不妨可以出如聖戰士的機體上前作戰，這樣一來除了可以加快遊戲的速度，更加可以為之後對付「加魯達」增加氣力。

這話的主要敵人是「加魯達」和「美雅」，這二人之中以「加魯達」最難應付，他的攻擊力尚算可以，不過防禦力方面比一般的敵人為高，而且由於他會在機體受損，HP 跌至 12500 時撤退，所以非要有氣力 150 及有熱血的人物不可，這一點玩者一定要記著。



ガルーダ
「死ねいっ!」

自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
艾露沙古（エルシャンク）	洛美娜（ロミナ）
超力電磁俠（コン・バトラーV）	葵豹馬
自選 11 機	

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
巨大加魯達（ビッグガルーダ）	加魯達（ガルーダ）	1	25000	27	12000	V-UP UNIT（W）
溶岩獸 DEMON（マグマ獸デモン）	美雅（ミーア）	1	16300	23	7300	MAGNET COATING
溶岩獸加路斯（マグマ獸ガルムス）	人工知能	4	6145	20	1600	-
溶岩獸加路斯（マグマ獸ガルムス）	人工知能	2	6145	19	1600	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
溶岩獸 DEMON（マグマ獸デモン）	人工知能	2	7300	20	2300	-
溶岩獸 DEMON（マグマ獸デモン）	人工知能	1	7300	19	2300	宇宙そろばん
溶岩獸 DEMON（マグマ獸デモン）	人工知能	1	7300	19	2300	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
溶岩獸 DEMON（マグマ獸デモン）	人工知能	2	7300	20	2300	-
溶岩獸 DEMON（マグマ獸デモン）	人工知能	2	7300	19	2300	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
溶岩獸 DEMON（マグマ獸デモン）	人工知能	2	7300	20	2300	-
溶岩獸 DEMON（マグマ獸デモン）	人工知能	2	7300	19	2300	-

SCENE 4「地底市國侵略編」(地上路線)

STAGE 20 一滴水(水のひとしずく)

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件：自軍全滅
熟練度取得條件：擊倒東方不敗



大家還記得在早一些的版面之中，「多蒙」因為看到駕駛「DEVIL GUNDAM」的竟然是自己的兄長而大受打擊，而且一直以來教導他的師匠更加是當中的策劃者之一，這雙重的打擊令他差點兒不能再站起來，而這時候「舒拜茲」出現，除了救了「多蒙」之外，「舒拜茲」更把「多蒙」帶到基亞拿高原仕行特訓……

這時候，在基亞拿高原之上突然起了劇變，大地發生劇烈的震盪，而在遠處的飛龍要塞之上的眾人也感受到這種不尋常的震動，所以便趕往基亞拿高地。另一方面，在基亞拿高地之上，「多蒙」和「舒拜茲」因為被地震所阻而暫時無法回到地上，不過，這時候「DEATH BIRDY」突然出現，「莉櫻」唯有自己駕駛「SHINING GUNDAM」出動。

其實「莉櫻」駕駛「SHINING GUNDAM」只是在第1回合之內的事，因為在第2回合，當「舒拜茲」出現之時，「多蒙」便會重新駕駛「SHINING GUNDAM」。不過，這些「DEATH BIRDY」有一個致命缺點，便是不能向水中的敵人發動攻擊……

而當「DEATH BIRDY」被完全消滅之後，這話的主角便要出場了，那便是「MASTER GUNDAM」和「DEVIL GUNDAM」，當然，還有一些小角色會出現，不過，大家依然是要將注意力放在上兩部機身上，因為他們的戰鬥力實在是暫時在遊戲之中最高的兩部。

要擊倒這兩部機，實在要花很大的努力，因為「MASTER GUNDAM」本身的命中率和破壞力是極之的恐怖，要擊中他非要靠「必中」不可，又或者大家可以靠「運氣」。

而「DEVIL GUNDAM」方面，雖然 HP 方面比「MASTER GUNDAM」低，不過，當「DEVIL GUNDAM」受到一定的創傷，他便會使用一次「超根性」，所以在他未使用這次的「超根性」之前，切勿太過「出力」向他攻擊。幸而「MASTER GUNDAM」和「DEVIL GUNDAM」不會因機體受損而撤退，看來大家今次真是要「刀仔鋸大樹」了。





自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
SHINING GUNDAM（シャイニングガンダム）	莉櫻（レイン）

自軍增援機體[2](第2回合自軍PHASE)

機體	駕駛者
忍者高達（ガンダムシュピーゲル）	舒拜茲（シュバルツ）

自軍增援機體[3](敵軍增援出現後)

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
艾露沙古（エルシャンク）	洛美娜（ロミナ）
艾多亞錫（アルトアイゼン）	恭介（キョウスケ）
自選 10 機	

自軍增援機體[4](DEVIL GUNDAM使用超根性後的自軍PHASE之後)

機體	駕駛者
飛影	飛影

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
DEATH BIRDY（デスバーディ）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	5200	21	800	-
DEATH BIRDY（デスバーディ）	喪屍兵（ゾンビ兵）	2	5200	20	800	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
DEATH BIRDY（デスバーディ）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	5200	21	800	-
DEATH BIRDY（デスバーディ）	喪屍兵（ゾンビ兵）	2	5200	20	800	

敵軍增援機體[C](敵軍初期機體被全部消滅後之敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
DEVIL GUNDAM（デビルガンダム）	京二（キョウジ）	1	38000	28	9000	宇宙合金グレン

敵軍增援機體[D](敵軍初期機體被全部消滅後之敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
MASTER GUNDAM（マスターガンダム）	東方不敗	1	51300	61	5000	撲克同盟之紋章

敵軍增援機體[F](自軍第二次援兵到達後)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯多列度（アインストグリート）	???	1	7600	21	2200	-
艾斯多列度（アインストグリート）	???	1	7600	20	2200	REPAIR KIT S
艾斯多列度（アインストグリート）	???	1	7600	20	2200	-

敵軍增援機體[G](自軍第二次援兵到達後)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	???	1	6775	21	2000	BIO SERSOR
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	???	1	6775	21	2000	-
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	???	1	6775	20	2000	-

敵軍增援機體[H](自軍第二次援兵到達後)

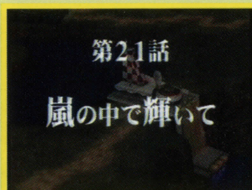
機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	???	2	6775	21	2000	-
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	???	1	6775	20	2000	-

SCENE 4「魂之故鄉編」「地底市國侵略編」合流

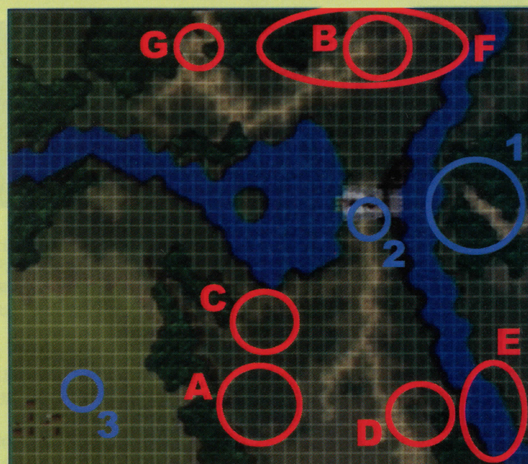
STAGE 21　在風暴中發光（嵐の中で輝いて）

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件1：自軍全滅
敗北條件2：艾露沙古被擊落
熟練度取得條件：艾露沙古完整無缺離開

為了要宇宙進發，這一話便是要將「洛美娜」的「艾露沙古」送上宇宙，不過，由於這個原因，在這話之中，「艾露沙古」是不能作任何的移動，而主隊的作戰目標便是要讓「艾露沙古」全身而退。在這裡先提一點，這話之中一定要讓「巴烈」出場！



在首輪的敵人之中，主要也是以機動戰士為主，而且敵人主要的目標是「艾露沙古」，所以他們會一直的衝向「科學要塞研究所」，只要玩者將自軍的軍力分開兩邊，分配到研究所的左右兩邊便可以了，而其中要將主力集中在左邊，因為敵人的主力亦是在這方面。



在敵人的出場機體方面，會有兩部新的體出場，分別是「瑞沙」和「加魯士J」，這兩部機體各有特色，「瑞沙」主要是以身上的飛彈作為攻擊主力，不過，其機動性不是太高，而裝甲方面卻有一定的水平；至於「加魯士J」，機體的能力較為平均，比較強的一環便是回避能力。



在敵方的陣營之中，少不了「羅列斯」的出現，不過，在這話之中大家不可以傷害他，因為他將會成為自軍的同伴，然而，大家應先將「斯羅」送到版圖的左上方，因為這正是敵增援「愛娜」出現的地點，玩者要先以「斯羅」來說得她，這樣「愛娜」便會成為隊員之一，之後再用「愛娜」說得「羅列斯」，然而，這樣並不足夠，大家要以「巴烈」再次說得「羅列斯」，這樣，在這話之中便可以成功的說得兩名強勁人物。而且成功說得「羅列斯」的話，可以得到特殊能力「強運」，裝上這特殊能力的人物，消滅敵人的資金會變成原本的1.5倍，對強化方面有莫大的幫助呢！

說回戰鬥方面，因為會河上會有6部的「戰蟹」出現，所以，最好可讓「爆龍」出擊，這樣便可以成功的剋制他們的前進，亦可以讓在上方的其他成員專心作戰。







自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
Ez-8	斯羅（シロー）
黑獅子	祖（ジョウ）
鳳雷鷹	莉莉（レニー）
爆龍	米高（マイク）
自選9機	

自軍初期機體[2]

機體	駕駛者
艾露沙古（エルシャンク）	洛美娜（ロミナ）

自軍增援機體[3]（第6回合自軍 PHASE）

機體	駕駛者
飛影	飛影

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
老虎CUSTOM（グフカスタム）	羅列斯（ノリス）	1	21000	30	6400	-
京寶梵（ケンプファー）	自護兵（ジオン兵）	1	5800	23	1400	蔡百涵裝甲
京寶梵（ケンプファー）	自護兵（ジオン兵）	2	5800	23	1400	-
京寶梵（ケンプファー）	自護兵（ジオン兵）	1	5800	22	1400	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
瑞沙（ズサ）	自護兵（ジオン兵）	1	6500	22	1200	BOOSTER
加魯士J（ガルスJ）	自護兵（ジオン兵）	2	5950	23	1100	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
瑞沙（ズサ）	自護兵（ジオン兵）	1	6500	23	1200	-
加魯士J（ガルスJ）	自護兵（ジオン兵）	2	5950	22	1100	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
瑞沙（ズサ）	自護兵（ジオン兵）	1	6500	23	1200	-
加魯士J（ガルスJ）	自護兵（ジオン兵）	1	5950	23	1100	無針アンプル劑
加魯士J（ガルスJ）	自護兵（ジオン兵）	1	5950	22	1100	-

敵軍初期機體[E]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
戰蟹（ハイ・ゴック）	自護兵（ジオン兵）	3	5950	23	2200	-
戰蟹（ハイ・ゴック）	自護兵（ジオン兵）	2	5950	22	2200	-
戰蟹（ハイ・ゴック）	自護兵（ジオン兵）	1	5950	22	2200	資金10000

敵軍增援機體[F]（第5回合敵軍 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
班古斯（バンドック）	人工知能	1	6750	23	1900	火星井
班古斯（バンドック）	人工知能	1	6750	23	1900	-
班古斯（バンドック）	人工知能	1	6750	22	1900	-
沙曼（シャーマン）	人工知能	3	6160	23	1500	-
沙曼（シャーマン）	人工知能	3	6160	22	1500	-

敵軍增援機體[G]（第6回合敵軍 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
亞布煞拉斯II（アプサラスII）	愛娜（アイナ）	1	20500	26	7000	-

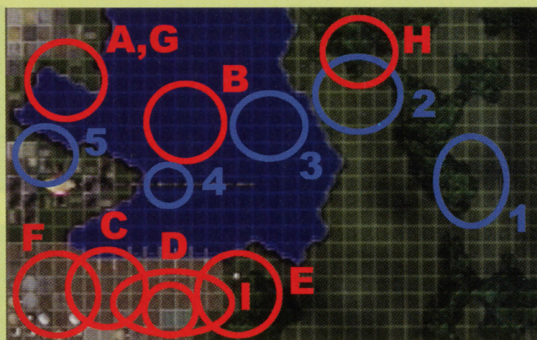
SCENE 5「百鬼帝國之威脅編」

STAGE 22 要小心啊『約定？』(氣が付けば『お約束？』)

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件：自軍全滅
追加敗北條件（自軍增援出現後）：8回合之後不能將ナナフシ消滅
熟練度取得條件：擊倒古羅拜恩

在這話之中，大家也非常期待的「NADESHIKO」又會再次出場，然而，這話的戰鬥其實亦因為他們的出場而變得困難……

在這次出場的《NADESHIKO》人物之中，包括有「由利加」、「赤月」、「明人」、「加爾」、「涼子」、「光」和「泉」，可以說主要的人物也有出場，當可以滿足大家了，然而，在眾多的機體之中，「NADESHIKO」不能移動已經令戰鬥力大大的減低，而另一方面，在數部的「艾斯特巴利斯」之中，有一半是陸戰型，有3部是砲戰型，全部也是移動力較弱的機種，對戰鬥可以說是非常不利，所以在一開始之時，便要全力的向左邊的陸路前進。



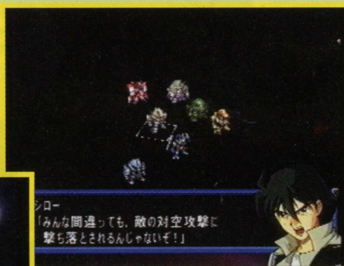
在作戰件之中，大家也以看到是要在8回之內將大砲「ナナフシ」擊毀，雖然這支大砲不會移動，然而，要到它那裡已經要花上數個回合，而且在路上亦要應付其他的敵人，所以實在是一件非常困難的事，幸而在第3回合自軍的增援部隊便會出現，然而，大家不可以選擇會飛行的機種出場，因為這樣便會成為「ナナフシ」的攻擊目標，而且一擊中便是扣 99999HP ，這等同被判死列，所以切勿嘗試。

而自軍選擇出擊的機體，主要一定是移動力強的陸上機體為主，而且最好可以有一部在水中作戰的機體，以對付在水面上的敵人，又或者可以從水路直接的攻向「ナナフシ」。

當大家成功的擊毀有20000HP的「ナナフシ」之後，敵方的增援便會出現，而且位置方面又是在左邊的陸上，所以在前往攻擊「ナナフシ」的同時，亦要小心在後方的支援力量，因為如果較弱的機體全部留在後方的話，很易會受到敵增援的強烈攻擊，所以最好便是留一至兩部稍為強的機體留在後方，以備不時之須。

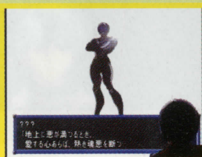
在敵方的增援之中，「古羅拜恩」便是最強的一人，而他亦是這話之中練度的關鍵人物，他只會在這裡逗留兩個回合，所以玩者一定要盡快的將他消滅，然而，他亦會在HP低至7000時，又或者在「阿龍」等人出現之後便會撤退，所以大家要爭取時間，將他擊倒。

在第8回合，自軍的新人物便會出場，那便是《天威勇士》之中的人物們，他們會在「ナナフシ」的位置出現，而在這時候，敵人的另一次增援亦會出現，雖然「阿龍」等人仍未變過任可的改造，不過本已經有不俗的力量，大家可以放心讓他們出擊作戰。









自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
NADESHIKO（ナデシコ）	由利加（ユリカ）
艾斯特巴利斯・砲戰赤月（エステバリス・砲戰アカツキ）	赤月（アカツキ）
艾斯特巴利斯・砲戰明人（エステバリス・砲戰アキト）	明人（アキト）
艾斯特巴利斯・砲戰加爾（エステバリス・砲戰ガイ）	加爾（ガイ）
艾斯特巴利斯・陸戰涼子（エステバリス・砲戰リョーコ）	涼子（リョーコ）
艾斯特巴利斯・陸戰光（エステバリス・陸戰ヒカル）	光（ヒカル）
艾斯特巴利斯・陸戰泉（エステバリス・陸戰イズミ）	泉（イズミ）

自軍增援機體[2](第3回合自軍PHASE)

機體	駕駛者
艾多亞錫（アルトアイゼン）	恭介（キョウスケ）
NT-1	古列絲
渣古改（ザク改）	巴列（バーニィ）
Ez-8	斯羅（シロー）
老虎 CUSTOM（グフカスタム）	羅列斯（ノリス）
黑獅子	祖（ジョウ）
爆龍	米高（マイク）

自軍增援機體[3](古羅拜恩出場之後)

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
自選5機	

自軍增援機體[4](敵軍在第8回合出現增援之後)

機體	駕駛者
劍龍（ケンリュウ）	阿龍（ロム）

自軍增援機體[5](敵軍在第8回合出現增援之後)

BLUE JET（ブルー・ジェット）	阿積（ジェット）
ROD DRILL（ロッド・ドリル）	阿洛（ドリル）
強化裝甲（パワーライザー）	蓮娜（レイナ）
TRIBLE JIM（トリブル・ジム）	占美（ジム）

敵軍初期機體

NIL

敵軍增援機體[A](第2回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
巴達（バッタ）	人工知能	2	3300	24	1000	-
巴達（バッタ）	人工知能	2	3300	23	1000	-

敵軍增援機體[B](第2回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
巴達（バッタ）	人工知能	1	3300	24	1000	蔡百涵裝甲
巴達（バッタ）	人工知能	2	3300	24	1000	-
巴達（バッタ）	人工知能	1	3300	23	1000	-

敵軍增援機體[C](第2回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
佐洛（ジョロ）	人工知能	1	3850	24	1200	宇宙そろばん
佐洛（ジョロ）	人工知能	1	3850	24	1200	-
佐洛（ジョロ）	人工知能	2	3850	23	1200	-

敵軍增援機體[D](ナナフシ被消滅後)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
古羅拜恩（グローバイン）	古羅拜恩（グローバイン）	1	24000	31	4500	PSYCO FRAME

敵軍增援機體[E](ナナフシ被消滅後)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
煞利奧斯（ザリオス）	煞利奧斯（ザリオス）	1	5280	24	2000	-
煞利奧斯（ザリオス）	煞利奧斯（ザリオス）	2	5280	23	2000	-

敵軍增援機體[F](ナナフシ被消滅後)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
法魯戈斯（ファルゴス）	法魯戈斯（ファルゴス）	1	5280	24	2000	REPAIR KIT S
法魯戈斯（ファルゴス）	法魯戈斯（ファルゴス）	1	5280	24	2000	-
法魯戈斯（ファルゴス）	法魯戈斯（ファルゴス）	1	5280	23	2000	-

敵軍增援機體[G](第8回合自軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
法魯戈斯（ファルゴス）	法魯戈斯（ファルゴス）	2	5280	24	2000	-
法魯戈斯（ファルゴス）	法魯戈斯（ファルゴス）	1	5280	23	2000	-

敵軍增援機體[H](第8回合自軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
煞利奧斯（ザリオス）	煞利奧斯（ザリオス）	1	5280	24	2000	-
煞利奧斯（ザリオス）	煞利奧斯（ザリオス）	2	5280	23	2000	-

敵軍增援機體[I](第8回合自軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
加斯莫頓(キャスモドン)	加斯莫頓(キャスモドン)	2	5250	24	2000	-
加斯莫頓(キャスモドン)	加斯莫頓(キャスモドン)	2	5250	23	2000	-

SCENE 5「百鬼帝國之威脅編」

STAGE 23　指揮官的遺產（コマンダーの遺産）

勝利條件：敵軍全滅

敗北條件：自軍全滅

熟練度取得條件：擊倒依波拉



第23話
コマンダーの遺産

這話之中的戰鬥，其實內裡充滿了玄機，基本上這一戰是「依波拉」為「阿祖」等人設下的陷阱，所以，如果大家一時不慎，便會失去這３名人物（暫時）。

在戰鬥的初期，玩者只有３部機體，分別是「黑獅子」、「鳳雷鷹」和「爆龍」，不過，面前敵人數量實在不少，不過，大家不要太過勉強戰鬥，只要達到目標便可以了，在這裡３人的主要目標便是消滅其中一部傳送裝置，而最方便可以攻擊的便是在出擊地點[1]右邊的一個了，3人應一同出擊，盡量利用援護攻擊來盡快解決這裝置。

如果大家失敗了的話，３人便會和所有被期的敵人一同被送往一個不知名的空間，要在這個SCENE之後才能再次出現，不過，當成功的擊毀其中一部的話，傳送裝置便不能發動，這樣，戰鬥便可以繼續進行。而當傳送裝置被破壞之後，敵方的增援便會出現，而「飛龍要塞」亦會在這時候到達，這時候，便可以正式的發動反擊。

而在敵增援３個回合之後，第二次的增援又會到達，這次出現的不再是忍者機械人，而是「米妮露」，不過，這話之中的「米妮露」其實不難應付，而且她撤退的條件也不算是過份，只要她的機體的HP有7000或以上，她也不會撤退，反而另一名BOSS人物「依波拉」便不同了，只要他的機體的HP跌至10000或以下，他便會撤退，這點一定要心留意。





因為這話之中所有的3部忍者機械人也會自動出場，所以大家不用怕在「米妮露」出之後一個回合出現的「飛影」了，其實在之前也說過，如果「飛影」出場的時候，沒有任何一部忍者機械人出場的話，他便會胡亂攻擊在版圖之上所有的機體，以他那８１LEVEL的能力，可以逃離他「魔掌」的人實在不多呢！





自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
黑獅子	祖（ジョウ）
鳳雷鷹	莉莉（レニー）
爆龍	米高（マイク）

自軍增援機體[2]（敵增援F,G出現後／阿祖等人被傳送之後）

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
自選10機	

自軍增援機體[3]（米妮露出現後的一個回合）

機體	駕駛者
飛影	飛影

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
史基頓（スケルトン）	依波拉（イルボラ）	1	32000	31	8000	忍術指南書
班古斯（バンドック）	人工知能	1	6250	24	1900	
班古斯（バンドック）	人工知能	1	6250	23	1900	
班古斯（バンドック）	人工知能	1	6250	25	1900	

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
班古斯（バンドック）	人工知能	1	6250	25	1900	-
班古斯（バンドック）	人工知能	1	6250	23	1900	BOOSTER
班古斯（バンドック）	人工知能	1	6250	23	1900	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
班古斯（バンドック）	人工知能	2	6250	25	1900	-
班古斯（バンドック）	人工知能	1	6250	23	1900	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
沙曼（シャーマン）	人工知能	2	5730	25	1500	-
沙曼（シャーマン）	人工知能	1	5730	25	1500	-

敵軍初期機體[E]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
沙曼（シャーマン）	人工知能	2	5730	25	1500	-
沙曼（シャーマン）	人工知能	1	5730	23	1500	-

敵軍增援機體[F]（傳送裝置被破壞後）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
埃埃（アイアイ）	機械兵（メガノイド兵）	1	4850	25	1200	-
埃埃（アイアイ）	機械兵（メガノイド兵）	2	4850	23	1200	-

敵軍增援機體[G]（傳送裝置被破壞後）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
埃埃（アイアイ）	機械兵（メガノイド兵）	2	4850	25	1200	-
埃埃（アイアイ）	機械兵（メガノイド兵）	1	4850	25	1200	無針アンプル劑

敵軍增援機體[H]（敵增援出現後３個回合）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
MEGABORG米妮露（メガボーグ・ミレーヌ）	米妮露（ミレーヌ）	1	23000	31	8000	高性能照準器
密丹加（メッタンガー）	機械兵（メガノイド兵）	2	8260	25	2200	-
密丹加（メッタンガー）	機械兵（メガノイド兵）	1	8260	23	2200	-

SCENE 5「百鬼帝國之威脅編」

STAGE 24 大將軍加魯達的悲劇（大將軍ガルーダの悲劇）

勝利條件：敵軍全滅

敗北條件：自軍全滅

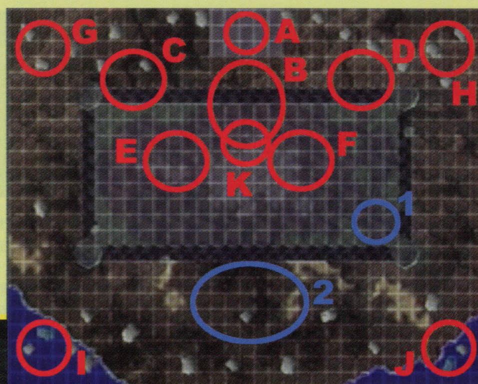
熟練度取得條件：以葵豹馬擊倒加魯達

第24話

大将軍ガルーダの悲劇

又是這個經典的版面「大將軍加魯達的悲劇」，主角方面，當然是「加魯達」，亦不能沒有了「葵豹馬」和「超力電磁俠」。

這是遊戲之中「加魯達」最後一次出場的機會了，在這話開始之時，「加魯達」仍未會出現，而出現的竟然是「加魯達」的母后「奧利艾娜」和「美雅」，而於自軍方面，則只有「超力電磁俠」一部機而已，所以在開始之時，最好可以避免不必要的戰鬥，先盡量採用「防禦」的方式，而如果大家對自己的戰鬥力有足夠的信心，即管採取較進取的打法，利用消滅敵人來提升自己的氣力。



而在第3回合，自軍的增援便會到達，這時候，眾人應先到鬥技場上為「超力電磁俠」解圍，之後，便可以兵分3路的向在上方的敵人進攻。在左右兩方的敵人其實實力不算是太強，所以只要各派出3部機出擊便可以，反而中央的便要多一些的戰力才可以應付，因為在上方的便是「奧利艾娜」和「美雅」，這兩名人物的戰鬥力雖然不可以算是頂級人物，不過「奧利艾娜」的防禦力實在不弱。

而當初期敵人的數量跌至不足5部時，敵方的增援便會出現在版圖的4個角位，所以於在上方對付左右兩邊敵人的自軍機體，正好「順道」往對付他們，而至於在下方的敵人，大家倒可以讓他們活多一點時間，因為他們會主動上來向玩者挑戰，大家實在不必浪費時間主動下移與他們作戰。

當所有的敵人被消滅之後，真正的敵人便會出現，他便是「加魯達」，其實現在的他，知道了自己只是一件戰鬥的工具，只是一具由「奧利艾娜」製造出來的機械人，他這次出現，只是想要以一個戰士的身份，和一直以來對敵的「葵豹馬」來一個公平的決鬥，了卻唯一的心願。

當「加魯達」出現的同時，大家便可以看到「巨大加魯達」和「超力電磁俠」戰鬥的電腦動畫，之後，遊戲便會回復原貌，而這亦是「加魯達」最後的戰鬥，所以他是不會逃走的。











自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
超力電磁俠（コン・バトラーV）	葵豹馬

自軍增援機體[2]（第3回合自軍PHASE）

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
自選12機	

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
奧利艾娜（オレアナ）	奧利艾娜（オレアナ）	1	30000	33	15000	V-UP UNIT（U）

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
溶岩獸DEMON（マグマ獸デモン）	美雅（ミーア）	1	19615	33	7300	忍術指南書
溶岩獸DEMON（マグマ獸デモン）	人工知能	1	7615	26	2300	-
溶岩獸DEMON（マグマ獸デモン）	人工知能	1	7615	26	2300	-
溶岩獸DEMON（マグマ獸デモン）	人工知能	1	7615	26	2300	-
溶岩獸DEMON（マグマ獸デモン）	人工知能	1	7615	25	2300	-
溶岩獸DEMON（マグマ獸デモン）	人工知能	1	7615	25	2300	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
古尼頓（グレイドン）	人工知能	1	14000	25	8000	燃料倉S
溶岩獸加路斯（マグマ獸ガルムス）	人工知能	1	6390	26	1600	-
溶岩獸加路斯（マグマ獸ガルムス）	人工知能	2	6390	25	1600	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
古尼頓（グレイドン）	人工知能	1	14000	25	8000	-
溶岩獸加路斯（マグマ獸ガルムス）	人工知能	1	6390	26	1600	-
溶岩獸加路斯（マグマ獸ガルムス）	人工知能	2	6390	25	1600	-

敵軍初期機體[E]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
溶岩獸DEMON（マグマ獸デモン）	人工知能	1	7615	26	2300	-
溶岩獸加路斯（マグマ獸ガルムス）	人工知能	1	6390	26	1600	-
溶岩獸加路斯（マグマ獸ガルムス）	人工知能	2	6390	25	1600	-

敵軍初期機體[F]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
溶岩獸DEMON（マグマ獸デモン）	人工知能	1	7615	26	2300	-
溶岩獸加路斯（マグマ獸ガルムス）	人工知能	1	6390	26	1600	-
溶岩獸加路斯（マグマ獸ガルムス）	人工知能	2	6390	25	1600	-

敵軍增援機體[G]（敵人數量低於5部）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	2	6775	26	2000	-
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	6775	25	2000	-

敵軍增援機體[H]（敵人數量低於5部）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	2	6775	26	2000	-
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	6775	25	2000	-

敵軍增援機體[I]（敵人數量低於5部）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	2	6775	26	2000	-
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	6775	25	2000	-

敵軍增援機體[J]（敵人數量低於5部）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	6775	26	2000	-
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	2	6775	25	2000	-

敵軍增援機體[K]（敵軍全滅後）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
巨大加魯達（ビッグガルーダ）	加魯達（ガルーダ）	1	30500	33	12000	超合金Z

SCENE 5「百鬼帝國之威脅編」

STAGE 25　G的咆哮

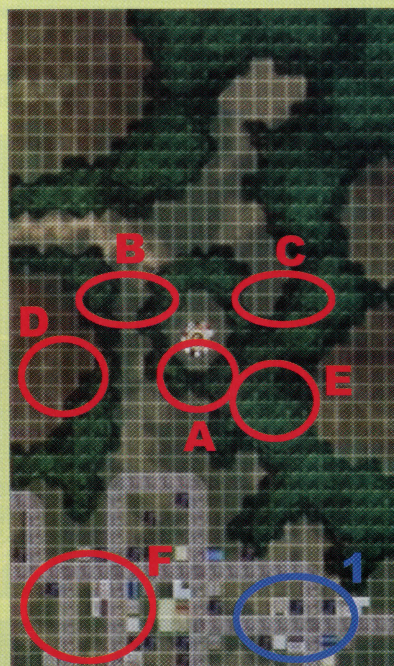
勝利條件：敵軍全滅
敗北條件：自軍全滅
熟練度取得條件：擊倒布萊爾

第25話

Gの咆吼

大家可能會覺得怪奇，為何會將這話排在「大將軍加魯達的悲劇」之後呢？其實這是有特別用意的，如果將這話放在STAGE 24的話，出場的便會是「德薩斯牛仔」，而且沒有了「新三一萬能俠」被奪的EVENT，亦不會有「三一對新三一」的EVENT，亦即是說大家不會看到「三一對新三一」的電腦動畫了。

在這話之中，戰鬥其實非常簡單，在開始的時候，其實所有的敵人也是出現在「早乙女研究所」附近，而自軍則是在右下方的城鎮之上，所以一開始便要全速向上方前進，直接向在「早乙女研究所」之上的敵人發動攻擊，在這裡的敵人之中，其實也是大家非常熟悉的，所以對付的方法也不用多作介紹了。



而另一個主動發動攻擊的原因，便是在第5回合，敵方的增援部隊便會在版圖的左上方出現，如果大家只是在守株待兔的話，便會很易變成了敵人增援部隊的獵物，如果在之已經衝上上方發攻擊，便可以在敵增援出現前令敵方的戰力大大減弱。

先講講敵方的增援部隊，之中最強的便是由「布萊爾」大帝駕駛的「合體百鬼機械人」，雖然這機體的速度不高，回避能力亦相當弱，不過其攻擊力非常強大，而且HP方面亦有35000，所以要擊倒他實在不是一件易事。而和他一同出現的亦是新的機體「機械雷電鬼」，這機械人的攻擊以電為主，所以對飛行的機體的傷害亦較大。

而在要對付的敵人之中，相信難對付的相信除了「布萊爾」大帝的「合體百鬼機械人」之外，便要數到在敵方初期機體之中的「新三一萬能俠」，他本身的HP有35000，而且攻擊力、回避力也是在「三一萬能俠」之上，所以這機體實際上比一般BOSS更難應付。

至於最後要消滅的「合體百鬼機械人」，其實不難應付，最難便是要計算HP，因為當其HP低於12000時，「布萊爾」大帝便會撤退，所以大家要小心一點計算，以免失去取得「新超合金Z」的機會。











自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
三一萬能俠1號（ゲッター1）	流龍馬（リョウ）
自選12機	

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械恐龍古達（メカザウルス・グダ）	希多拉（ヒドラー）	1	24000	29	4000	高性能雷達
新三一萬能俠1號（ゲッタードラゴン）	人工知能	1	35000	29	2300	-
無敵戰艦泰爾（無敵戰艦ダイ）	人工知能	1	13000	26	5000	-
無敵戰艦泰爾（無敵戰艦ダイ）	人工知能	1	13000	25	5000	REPAIR KIT S

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械白骨鬼（メカ白骨鬼）	人工知能	2	7380	26	2200	-
機械白骨鬼（メカ白骨鬼）	人工知能	1	7380	25	2200	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械白骨鬼（メカ白骨鬼）	人工知能	2	7380	26	2200	-
機械白骨鬼（メカ白骨鬼）	人工知能	1	7380	25	2200	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械恐龍・巴度（メカザウルス・バド）	人工知能	2	5400	26	1800	-
機械恐龍・巴度（メカザウルス・バド）	人工知能	2	5400	25	1800	-

敵軍初期機體[E]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械恐龍・錫2號（メカザウルス・ゼン2號）	人工知能	2	8245	26	2500	-
機械恐龍・錫2號（メカザウルス・ゼン2號）	人工知能	2	8245	25	2500	-

敵軍增援機體[F]（第5回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
合體百鬼機械人（合體百鬼ロボット）	布萊爾（ブライ）	1	35000	33	12000	新超合金Z
機械雷電鬼（メカ雷電鬼）	人工知能	3	7500	26	2400	-
機械雷電鬼（メカ雷電鬼）	人工知能	2	7500	25	2400	-
機械雷電鬼（メカ雷電鬼）	人工知能	1	7500	25	2400	宇宙そろばん

SCENE 5「百鬼帝國之威脅編」

STAGE 26 背叛之收集家（裏切りのコレクター）

勝利條件：敵軍全滅

敗北條件：自軍全滅

熟練度取得條件：擊倒班米路

第26話

裏切りのコレクター

這是極之重要的話數，在這話之中，有一些人物是一定要出場的，例如是「巴烈」和「古列絲」，因為在這話之中，有兩部隱藏機體是一定要二人才可以取得的，所以在出擊之前，盡量給他們駕駛的機體裝上較多和強的「強化PARTS」。

這話的戰鬥是在之前出現過的「無人島」之上發動，這裡有一個瘋狂的機械人收集家「班米路」，他的夢想便是收集世上所有美麗的機械人，而這次眾人來到這島上，當然成為他的目標，而他會使用他的收藏品和玩者交戰。

在這裡出現的敵人其實之前也有出現過，不過現在已經成為了「班米路」的收藏品，大家大可以不必留手，盡情的將他們全部毀滅吧！而在這些敵人之中，只有「漢布拉比」一部機是在之前沒有出現過的，這部機的特色便是外貌極像「魔鬼魚」，而且這種機體的回避能力非常高。

而這話最重要的便是要盡量將所有的敵人消滅，因為這裡有兩部非常特別的機體，他們的戰鬥力非常高，不過大家又不可以隨便的消滅他們，所以最好在對付他們之前將其他的敵人先行消滅，不過，這並不包括「班米路」的「MEGEBORG 班米路」在內。

這兩部機體便是「G-3高達」和「馬沙專用渣古」，他們會在第10回合才出現，在這之前，大家可以消滅任何的敵人，不過絕不可以消滅「班米路」，因為只要「班米路」被消滅，戰鬥便會結束。而在之前叫大家一定要出動「巴烈」和「古列絲」，目的便是要取得這兩部機體。大家可以用任何的機體向他們攻擊，不過最後一擊則要留給「巴烈」和「古列絲」，消滅「G-3高達」要用「古列絲」；而「馬沙專用渣古」則要用「巴烈」來消滅，只要這樣做，在過版之後，便可以取得「G-3高達」和「馬沙專用渣古」這兩部機體了！

當然，取得了重要的東西之後，「班米路」亦沒有生存的價值，大家可以將他殺死了，不過要小心，當他的機體HP被扣至8000或以下時，他便會撤退。

自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
泰坦3（ダイターン3）	破嵐萬丈
自選12機	

自軍增援機體[2]（第6回合自軍PHASE）

機體	駕駛者
飛影	飛影

敵軍初期機體

NIL

敵軍增援機體[A]（第2回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
埃埃（アイアイ）	機械兵（メガノイド兵）	1	4850	26	1200	-
埃埃（アイアイ）	機械兵（メガノイド兵）	2	4850	25	1200	-

敵軍增援機體[B]（第2回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
密丹加（メッタンガー）	機械兵（メガノイド兵）	1	8260	25	2200	-
密丹加（メッタンガー）	機械兵（メガノイド兵）	1	8260	26	2200	
密丹加（メッタンガー）	機械兵（メガノイド兵）	1	8260	26	2200	-

敵軍增援機體[C]（第2回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
合成獸安尼希姆（合成獣アニヘルム）	機械兵（メガノイド兵）	1	7820	26	2300	對BEAM COATING
合成獸安尼希姆（合成獣アニヘルム）	機械兵（メガノイド兵）	2	7820	25	2300	-

敵軍增援機體[D]（第2回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
埃埃（アイアイ）	機械兵（メガノイド兵）	1	4850	26	1200	-
埃埃（アイアイ）	機械兵（メガノイド兵）	2	4850	25	1200	-

敵軍增援機體[E]（第4回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
MEGABOOST・多拉斯度（メカブースト・トラシッド）	人工知能	2	6775	26	2000	-
MEGABOOST・多拉斯度（メカブースト・トラシッド）	人工知能	1	6775	25	2000	-

敵軍增援機體[F]（第4回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
瑞沙（ズサ）	人工知能	1	6250	26	1200	-
瑞沙（ズサ）	人工知能	2	6250	25	1200	-

敵軍增援機體[G]（第6回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
歷布拉根（レプラカーン）	人工知能	2	5400	26	1900	-
歷布拉根（レプラカーン）	人工知能	1	5400	25	1900	-

敵軍增援機體[H]（第6回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
漢布拉比[MS]（ハンブラビ）	人工知能	1	6200	26	1500	-
漢布拉比[MS]（ハンブラビ）	人工知能	2	6200	25	1500	-

敵軍增援機體[I]（第6回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
MEGEBORG班米路（メガボーグ・ベンメル）	班米路（ベンメル）	1	25000	33	8000	哈囉

敵軍增援機體[J]（第10回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
G-3高達（G-3ガンダム）	人工知能	1	15270	29	5000	MAGNET COATING
馬沙專用渣古（シャア専用ザク）	人工知能	1	15600	29	5000	彈匣

SCENE 5「百鬼帝國之威脅編」

STAGE 27 戰場是廣大的高空（戰場は，大空高く）

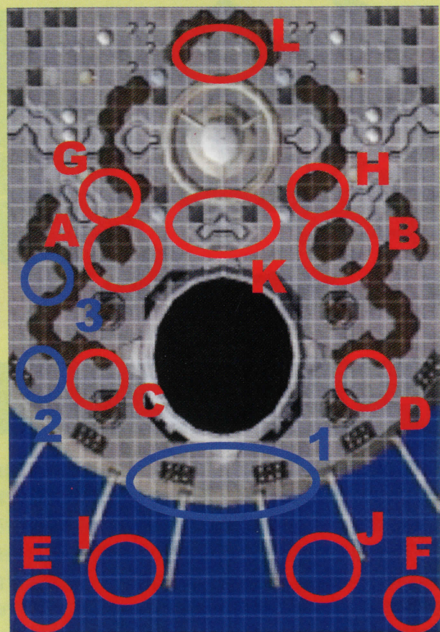
勝利條件：敵軍全滅
敗北條件 1：自軍全滅
敗北條件 2：10 回合內未能完成勝利條件
熟練度取得條件：7 回合內完成

第27話
戦場は、大空高く

這話的戰鬥是非常的緊逼的，所以玩者在選擇出擊機時，一定要選擇有高移動能力，以及有強大戰鬥力的出擊，否則，要取得這話的熟練度實在是一種妄想。

首先，要取得這話的熟練度，便一定要在7回合之內完成戰鬥，不過，初期的敵人其實只是一部份而已，在版圖的左下角和右下角也各有兩部的「機械恐龍・索尼」，大家應讓一些有高飛行能力的機體飛向下方和他們交戰，而另一方面，在空中基地的左右兩邊也有敵人，玩者應將餘下的成員分為兩邊，分別攻擊敵人，不要浪費任何的時間。

第一批的敵人最好可以在第2回合之前完全消滅，因為在第2回合的敵方PHASE，便會敵增援出現，而且這次的比上一次的更強，所以如果上一批仍未消滅的話，要完成這話的戰鬥想信又要多花一點時間了。







在進軍路線方面，玩者應該盡量向上移，因為這是為了要準備對付最後的敵增援而設的，因為敵人的增援共有3次，分別是第2回合，第4回合和第5回合，而最後的第5回合的敵人會在版圖最上方的位置出現，如果大家不一早向上移動的話，便一定不能趕及在7回合之內將他們消滅。

雖然自軍也有兩次的增援，不過這兩次的增援其實作用可以說是不太大，因為第5回合出場的「彈劾王」，其位置太過落，所以要向上移動一大段路才可以到達目的地，而且這時候才出現，其氣力也未必可以協助對付上方強大的敵人；而在第6回合才出現的飛影，在第7回合才會與場的忍者機械合體，如果大家要他成為有用的增援的話，在這話之中最好便是讓「鳳雷鷹」出擊，令他合體成為「空魔鳳雷鷹」。

而最後的敵人，便是由「布萊爾」大帝所駕駛的「合體百鬼機械人」，而在他身邊的兩部也是HP有15400的「無敵戰艦泰爾」，他們的裝甲也有一定的份量，所以要在一兩個回合之內擊倒他們實在有一定的難度，所以大家要在這時候盡量利用手上的「熱血」和「援護攻擊」來完成任務。



自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
新三一萬能俠1號（ゲッタードラゴン）	流龍馬（リョウ）
自選11機	

自軍增援機體[2](第5回合自軍PHASE)

機體	駕駛者
彈劾王（ダンガイオー）	洛奴（ロール）

自軍增援機體[3](第6回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者
飛影	飛影

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械雷電鬼（メカ雷電鬼）	人工知能	1	8475	29	2400	-
機械雷電鬼（メカ雷電鬼）	人工知能	1	8475	28	2400	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械雷電鬼（メカ雷電鬼）	人工知能	2	8475	29	2400	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械白骨鬼（メカ白骨鬼）	人工知能	1	7960	29	2200	-
機械白骨鬼（メカ白骨鬼）	人工知能	1	7960	28	2200	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械白骨鬼（メカ白骨鬼）	人工知能	2	7960	29	2200	-

敵軍初期機體[E]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械恐龍・索尼（メカザウルス・ゾリ）	人工知能	2	9250	28	2800	-

敵軍初期機體[F]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械恐龍・索尼（メカザウルス・ゾリ）	人工知能	2	9250	28	2800	-

敵軍增援機體[G](第2回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械鐵甲鬼（メカ鐵甲鬼）	人工知能	1	9400	29	2800	-
機械鐵甲鬼（メカ鐵甲鬼）	人工知能	1	9400	28	2800	-

敵軍增援機體[H](第2回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械鐵甲鬼（メカ鐵甲鬼）	人工知能	2	9400	29	2800	-

敵軍增援機體[I](第2回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械鐵甲鬼（メカ鐵甲鬼）	人工知能	2	9400	28	2800	-

敵軍增援機體[J](第2回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械鐵甲鬼（メカ鐵甲鬼）	人工知能	1	9400	29	2800	火星丼
機械鐵甲鬼（メカ鐵甲鬼）	人工知能	1	9400	28	2800	-

敵軍增援機體[K](第4回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
合體百鬼機械人（合體百鬼ロボット）	希多拉（ヒドラー）	1	37500	36	17000	大型GENERATOR
機械恐龍古達（メカザウルス・グダ）	人工知能	1	13650	29	4000	資金 10000
機械恐龍古達（メカザウルス・グダ）	人工知能	1	13650	28	4000	-

敵軍增援機體[L](第5回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
合體百鬼機械人（合體百鬼ロボット）	布萊爾（ブライ）	1	46500	37	17000	BIO SENSOR
無敵戰艦泰爾（無敵戰艦ダイ）	人工知能	1	15400	29	5000	REPAIR KIT S
無敵戰艦泰爾（無敵戰艦ダイ）	人工知能	1	15400	28	5000	-



(c) Sony Computer Entertainment Inc.

PS2	2002年 3月14日
SCEJ ● RPG	
5800 日圓(Premium Box 8800 日圓)	
● DVD-ROM ● 35Kb	

TEXT: AINHO

攻略連載第三回 WILD ARMS Advanced 3rd

勇闖預言者根據地－破戎樹ユグドラシル





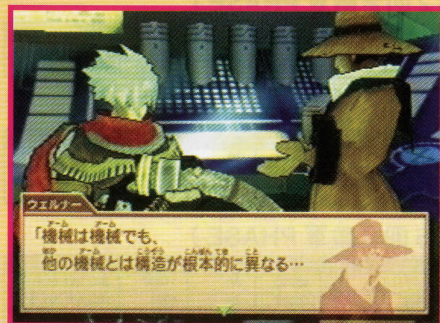
破戎樹ユグドラシル位於西方的湖邊。進入不久，Milady 早已知道Virginia們的到來而等待大家，說在10年前，因ユグドラシル起動實驗事故的爆炸令自己的身體嚴重受損，不過後來得到Hyades的智慧將失去的身體修復和調整下而得以延長我的生命…Malik保持著10年前的樣貌，而Richard就只將肉體進行修復。Gallows認為只是外表美麗但內心醜惡也是沒有任何價值觀的。Gallows所講的話令Milady感到非常憤怒而出手對付眾人，可惜她的實力始終敵不過Virginia等人下撤退了。

「成功越過Milady那關，可是過不到我的…」Virginia等人眼前見到一個個「肉之器」，原來Malik想將他的愛人復活起來。不想知道目的何在，令死者復活，這是對死者一種冒瀆的行為！戰勝他後繼續前進，這次見到Werner正質問Richard為何要將ユグドラシル系統起動。「10年前，我們七人要將荒野和砂海的科魯佳亞變回原貌的事已忘記嗎？」原來Richard他們正準備降魔儀式將傳說之魔族召喚，於是Virginia便叫爸爸先行阻止他們的行動，餘下人就對付Richard。就在Richard不敵的時候，Milady前來表示ユグドラシル系統的運作率已達166%以上的必要值，叫他作出準備，因此Richard便派Janearth定上與Virginia們應戰。



消滅Janearth後來到L位置上，Werner向Virginia們說出由於過去的大戰令到科魯佳亞留下科學與魔術的很大痕跡，我們七人委員會就是為了追尋科魯佳亞的死因而來到這個ユグドラシル系統，可是ユグドラシル系統發生暴走去不斷吸收科魯佳亞的能量，到最後由於負荷過度以致發生爆炸。這時的事故，就在七人委員會全員以為會無命的時候奇跡竟然出現，Richard、Milady和Malik在10年之間進行修復而得以生還……由於裝置有參重層術防護，用了很多不同方式也不能令系統介入，此時Werner靈機一觸，由於Jet的銀之左腕是出自同一系統，便叫他駁上ユグドラシル系統試一試，果然成功將系統程式強制變換…可算是成功阻止Richard他們目的的第一步。幾經辛苦，終於來到塔頂，看見有人到來阻止他們行動的預言者三人，當然出手對付大家…雖然Virginia們成功將預言者三人幹掉，可是仍未被徹底消滅，當中包括Janearth，更奇蹟地喚醒了魔族ジークフルード，不過Janearth最後的命運竟被蓄滿能量的魔槍所殺掉，真真正正消失這世界之中…









攻略流程

- **A** 從高處跌下按鈕打開門扇
- **B** 用迴力標將警備裝置破壞
- **C** BOSS 戰－「Milady」
- **D** 利用 Virginia 的魔法卡直到只將紅色方塊的燈亮著
- **E** 利用「Freezer Doll」將噴出口凍結
- **F** BOSS 戰－「Malik」
- **G** 用大量炸彈將牆壁破壞
- **H** 以忍步越過對面，然後將一磚塊推到東面的按鈕上
- **I** BOSS 戰－「Richard～Janearth」
- **J** 踏下按鈕記下次序將燈逐一亮著(次序為Random)
- **K** 將磚塊推到牆邊，然後利用磚塊令迴力標掉下觸及按鈕
- **L** 以 Virginia 的瞬間移動越過對面
- **M** 將 9 格方塊全部成功變為橙色為止便可開啟門扇
- **N** BOSS 戰－「預言者三人」



ENEMY DATA[破戒樹ユグドラシル]

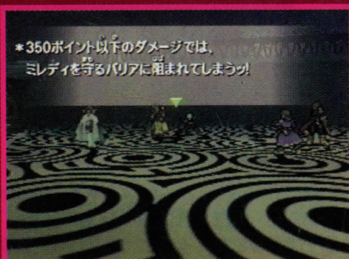
コッカトリス
HP：590/ 經驗值：116/ 金錢：120/ 半減：雷 / 無效：地 / 弱點：風
擊落道具：アンチドーテ / ムーンストーン
盜取道具：カッパの軟膏 / ブルーブレスレット

クレイパペット
HP：440/ 經驗值：89/ 金錢：92/ 半減：火雷 / 無效：地 / 弱點：風水
擊落道具：ヒールベリー / 地之指輪
盜取道具：ポーションベリー / 地之指輪

ゴーバッシュ
HP：3090/ 經驗值：232/ 金錢：118/ 半減：火冰地風水雷光闇
擊落道具：リヴァイブフルーツ / 失われた聖杯
盜取道具：ポーションベリー / 失われた聖杯

BOSS 戰－「Milady」
HP：4800/ 經驗值：2500/ 金錢：2700
擊落道具：ポーションベリー

Milady 張開的護罩在低過 350 的損傷是對她造成不到任何效用，若攻擊力不足的角色就建議專責回復工作。另外她會放出毒攻擊，全員事前應裝備好毒耐性技能。



BOSS 戰－「Malik」
HP：5200/ 經驗值：2750/ 金錢：3000/ 擊落道具：ポーションベリー

跟前對他一戰的相同，若不使用ディセラレイト利用物理攻擊不可能擊中他，而他的主要攻擊帶有異常效果，當中包括混亂和病氣，要小心。



BOSS 戰－「Richard～Janearth」
Richard－HP：5600/ 經驗值：3000/ 金錢：3500/ 擊落道具：ポーションベリー
Shane－HP：6800/ 經驗值：6500/ 金錢：7000
一如之前般，攻擊幾多玩者便會承受幾多，而在擊敗他之後接下緊接與 Shane 對戰。

BOSS 戰－「預言者三人」
Richard－HP：3800/ 經驗值：2800/ 金錢：3000/ 擊落道具：フォースキャロット
Milady－HP：3800/ 經驗值：2800/ 金錢：3000
Malik－HP：3800/ 經驗值：2800/ 金錢：3000

龍機果つる墓所～星之足跡





大戰過後，各人都顯得非常疲累。在家中被夢境所驚醒的Virginia，原來已睡了足足一個星期，看見這麼精神的她，同伴們也總算放心，接著便是到ディスティニーアーク向教主ラミアム打聽下一個任務。今次的任務是要將教團所管理的化石資源的坑道廢棄，目的是阻止棲息於這裡的魔獸傷害到鄰近的住民，而坑道的位置是在CLAIBORNE與Jelly Roger之間上，報酬方面原本定下是$6000，但經Clive講價後最後以$15000成交。來到目的地，玩者要在坑道的深處設置炸彈，然後於制限時間內脫出。這個坑道其實古代超兵器－龍的墓地，據說這些龍擁有一擊將山粉碎的壓倒性破壞能力，而龍變為化石後可作為機械的資源，就以最身近的ARM為例，就是利用龍的化石製造而成，以半生體半機械融合構造體作為推動力，而眾人步行中提到魔族的事，傳說魔族是擁有龍與機械的身體構造，因而力量強大，至於Virginia們一面談到有關龍的事的時候，另一面會交代ジークフルード和預言者們那方的情況。



終於來到坑洞深處，爆炸裝置啟動之後，玩者要在20分鐘之內脫出，回程當然要使用Jet新得到的Goods「Radical Sneakers」來走最短路離開，這樣可比來時節省不少時間。就在眾人回到入口處時突然走出一頭魔獸…將之消滅後，任務總算成功完成，但這時眾人感到一股惡寒，感覺與當時擁有魔族之力的常闇之輝在這世界之上具體化時的相似，到底這帶給大家一個甚麼信訊呢？暫不理甚麼，既然完成任務，當然馬上回到ディスティニーアーク取報酬啦！

ENEMY DATA[龍機果つる墓所周邊]

コボルド

HP：1280/ 經驗值：120/ 金錢：130/ 半減：雷 / 弱點：風
擊落道具：ヒールベリー / ポーションベリー
盜取道具：ポーションベリー / 地之指輪

ENEMY DATA[龍機果つる墓所]

オキュペテー

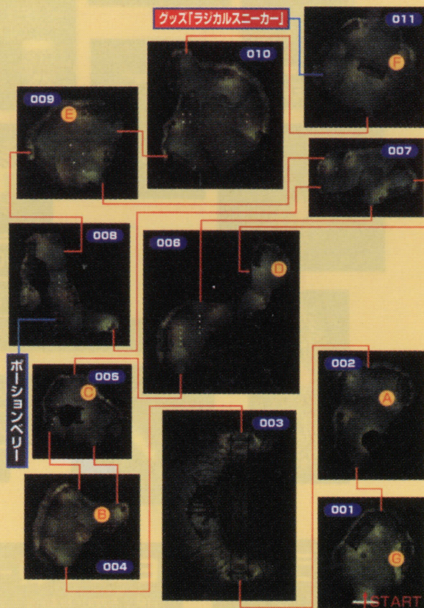
HP：590/ 經驗值：94/ 金錢：98/ 半減：風 / 弱點：地

バジリスク

HP：510/ 經驗值：95/ 金錢：100/ 弱點：冰
擊落道具：アンチドーテ / マジックレンザー
盜取道具：ホーリーアンク / グロウエッグ

ブラックプディング

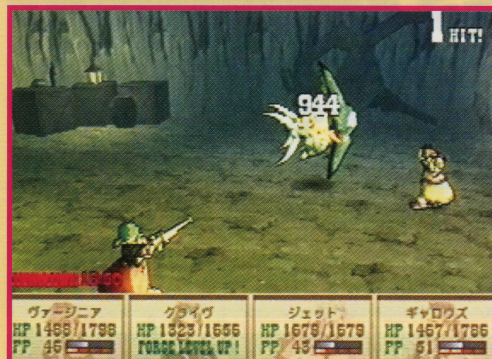
HP：475/ 經驗值：102/ 金錢：110/ 半減：火水地風雷闇 / 弱點：光
擊落道具：ヒールベリー / 闇之指輪
盜取道具：ポーションベリー / 闇之指輪



攻略流程

- A 將木箱投向三角柱打開門扇
- B 踏下按鈕打開門扇
- C 拉下把手
- D 拉下把手
- E 拉下把手
- F 取得Jet第三件Goods「Radical Sneakers(ラジカルニーカー)」
- G BOSS 戰－「ブエル」

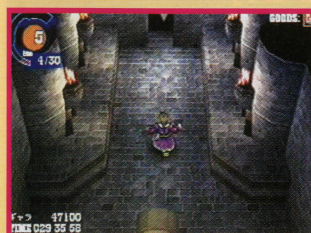
BOSS 戰－「ブエル」

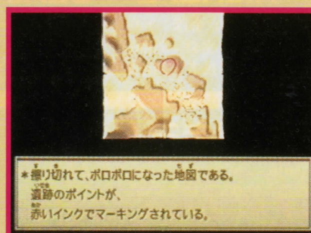


HP：2000/ 經驗值：9000/ 金錢：10000
雖然是限時內進行，但它的體力不高，而且在選擇指令時時間會停止的，絕對有充足時間應付。它的防禦力異常地高，當受到光屬性攻擊時外殼便會張開，這時便可使用物理攻擊對付它。

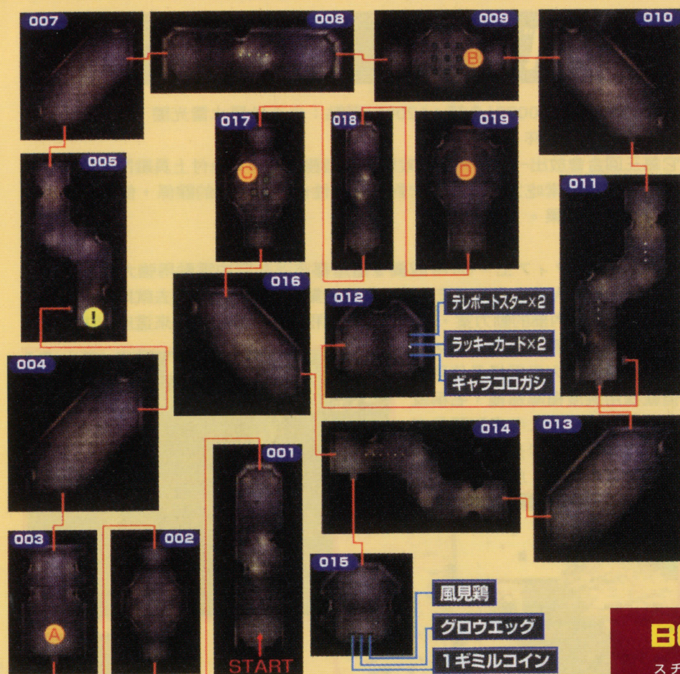


取完報酬後，次的目的地是回到巴斯卡殖民地找ハル。Gallows向ハル說出感覺到守護獸好像帶給一個警告，有種不安的預感，ハル就認為這可能是科魯佳亞將有大災厄迫近，於是便叫眾人到「星之足跡」調查，並叫Shane連同一起去，而遺跡的位置是在無限連環永久機關的12時方位上。抵達後，Shane向眾人說出這神殿是科魯佳亞的歷史所在，當中出現的壁畫是後世人所留下的，可說是一個歷史博物館呢！在遺跡之中，Shane向大家講出了很多有關壁畫的歷史和表達意思，而最後一個在內部牆上的空白壁畫，其實是留待我們現世人描繪出未來。就在大家打算返回的時候，預言者三人再次出現，當大家消滅了他們所喚起的魔物後，就在此時ジークフルード現身，向Virginia等人說了甚麼好像很偉大的言語後，預言者三人便與他一起離開了。





眾人們回到巴斯卡殖民地，Gallows表示現今發生的事與1000年之前的科魯佳亞大戰的情況全然不同，唯一能與魔族匹敵，就只有靠貴種守護獸的力量，而Clive就想起以前與ベルリッツ老師時曾到過一個遺跡探索，相信這裡可找到方法解救科魯佳亞，而遺跡所在位置只能靠這張古代地圖中的標記去辨認。



攻略流程

A 將Gallows的「Freezer Doll」射向石碑來閱讀碑文，然後忍步行到門扇便會打開

B 根據碑文的提示，N-S 代表打縱， W-E 代表打橫，就以第一組數 2,2 為例，就是由上數起第2個，由左數起第2個，即是中間那格。

C 將各磚塊放上同色的按鈕上，而白色的磚塊在使用「Freezer Doll」後會變色

D BOSS 戰－「預言者的魔物」

ENEMY DATA[星之足跡周邊]

ドリルマンドリル

HP：680/ 經驗值：136/ 金錢：1400/ 半減：地 / 弱點：風
擊落道具：カッパの軟膏 / ブルーブレスレット
盜取道具：ヒールベリー / ボーションベリー

ENEMY DATA[星之足跡]

アポクリファ

HP：370/ 經驗值：72/ 金錢：80/ 弱點：火
擊落道具：ヒールベリー / ボーションベリー
盜取道具：ボーションベリー / ミニキャロット

クリスティン

HP：340/ 經驗值：72/ 金錢：80/ 半減：冰地風水雷 / 無效：闇 / 弱點：光
擊落道具：ヒールベリー / ボーションベリー
盜取道具：ボーションベリー / ミニキャロット

ワイズマン

HP：385/ 經驗值：72/ 金錢：80/ 弱點：雷
擊落道具：ヒールベリー / ボーションベリー
盜取道具：ヒールベリー / ボーションベリー

BOSS 戰－「預言者的魔物」

スチームギアー－HP：5400/ 經驗值：3300/ 金錢：3500/ 弱點：雷 / 擊落道具：空色之冒險 05
スケアクロウ－HP：4800/ 經驗值：3300/ 金錢：3500/ 半減：冰地風水雷 / 無效：闇 / 弱點：光
レオンハルト－HP：3500/ 經驗值：3300/ 金錢：3500/ 弱點：火冰地風水雷光闇

はるか夢の址～フィラ＝デル＝フィア

在「はるか夢の址」的入口處，不要錯過跳上鐵網到二樓取ITEM 。Clive提到惑星改造的事，這座環境調整設施就是為了令科魯佳亞的再生而設立，而大家面前的機械就是用作培養惑星的環境，並稱之為「Nano Machine」，至於ユグドラシル系統暴走直接的原因，是制御管理官一時冒失輸入規定以上的數值所起。原來這裡被廢棄的實驗場也有魔獸棲息著，當眾人消滅它之後聽到一把笑聲，於是便跟隨聲音發出的來源來到設施的深處，這裡就是Clive少時候與老師一起最後的到訪位置，然後老師便提出很多問題出來……正當眾人打算回程的時候，畫面映著預言者們那邊情況，Milady說魔細胞已正在侵蝕科魯佳亞，但她不滿意發電機出力不足引致進度緩慢，並且知道ジークフルード計劃要將艘要塞產生出來……至於Werner在臨走之時，叫Viriginia們到已被荒廢的空中都市「フィラ＝デル＝フィア」。由於這座空中都市非常巨大的關係，在墜落地面時產生很大的裂痕，要找到它並非困難。

攻略流程

A 回轉活輪來打開門扇

B 將木箱投向三角柱來打開門扇

C 用炸彈將三個裝置破壞

D 利用Jet的「Radical Sneakers」爬上網，然後使用迴力標觸動按鈕

E 利用 Dash 碰向按鈕

F 從鐵網跌下按鈕上

G 利用迴力標觸動牆角的按鈕

H BOSS 戰－「フンババ」









ENEMY DATA[はるか夢の址]

グラブスク

HP：770/ 經驗值：153/ 金錢：160/ 半減：冰 / 無效：水 / 弱點：雷
擊落道具：ボーションベリー / バゼラード
盜取道具：ボーションベリー / ミニキャロット

ザエボス

HP：630/ 經驗值：122/ 金錢：130/ 弱點：冰風
擊落道具：リヴァイブルーツ / アミュレット
盜取道具：ボーションベリー / 地之指輪

マイコニド

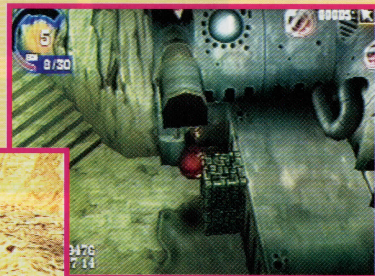
HP：550/ 經驗值：108/ 金錢：110/ 半減：水 / 無效：地 / 弱點：火
擊落道具：やすらぎの風車 / クリアチャイム
盜取道具：やすらぎの風車 / クリアチャイム

BOSS 戰－「フンババ」



HP：13800/ 經驗值：10000/ 金錢：12000/ 弱點：火冰地風水雷光闇
擊落道具：失われた聖杯
要注意它每三回合會放出一次即死全體攻擊，玩者務必要替角色付上具戰鬥不能耐性的Skill，否則一定會非常吃力，而基於它對任何屬性也非常脆弱的關係，使用屬性攻擊比起物理攻擊更收效果。

抵達フィラ=デル=フィア上，Clive說要令這座都市浮在空中需動用強大能源，它之所以墜落地面是因有人將能力源逆流所致。真使人驚訝呢！估不到過去就擁有這麼高技術水準的建設。來到內部的動力室，見到四周損壞程度相當嚴重，原來這座空中都市是由人類的手所製造，而フィラ=デル=フィア的起動能源與火車同樣是使用結晶體，但就採用純度極高那種，名稱就是「涙のかけら」。眾人考慮到預言者們下一個目標就是它，於是便到各村鎮打聽有關「涙のかけら」放置的地點。





攻略流程

- **A** 得到Clive 第三件Goods「Anchor Hook(アンカーフック)」
- **B** 使用「Anchor Hook」前進
- **C** 調查裝置
- **D** 利用「Anchor Hook」觸動按鈕以打開門扇
- **E** 以忍步通過
- **F** 將磚塊搬到左邊，然後使用「Anchor Hook」通過
- **G** BOSS戰－「カメレオンマン」
- **H** 轉到活輪將按鈕向下，然後在活輪被凍結下利用「Anchor Hook」觸動按鈕



ENEMY DATA[フィラ=デル=フィア周邊]

ダストマン
HP：340/ 經驗值：68/ 金錢：70/ 半減：冰地風水雷 / 無效：闇 / 弱點：光
擊落道具：アンチドーテ/ムーンストーン
盜取道具：ミニキャロット/ライアンズシールド

デカラビア
HP：730/ 經驗值：144/ 金錢：150
擊落道具：ボーションベリー/ライアンズシールド
盜取道具：ボーションベリー/ラッキーカート

ENEMY DATA[フィラ=デル=フィア]

ウォーキングデッド
HP：680/ 經驗值：129/ 金錢：130/ 半減：冰地風水雷 / 無效：闇 / 弱點：光
擊落道具：カッパの軟膏/ブルーブレスレット
盜取道具：ボーションベリー/ミニキャロット

バルバロッサ
HP：580/ 經驗值：115/ 金錢：120
擊落道具：ヒールベリー/雷之指輪
盜取道具：ボーションベリー/雷之指輪

BOSS 戰－「カメレオンマン」

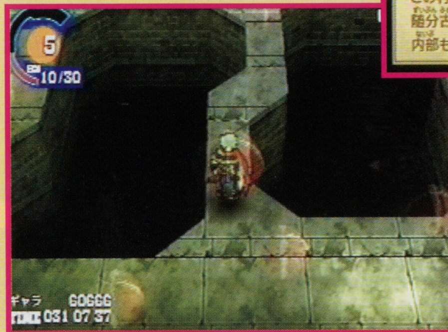
HP：14000/ 經驗值：12000/ 金錢：13000/ 弱點：冰
擊落道具：デュプリケイター
盜取道具：ミニキャロット/フォースキャロット
它擁有每中一下物理攻擊後便會隱形的特徵，並且會使出即死攻擊，需要使用イレイザー將無敵狀態解除，可說是一場持久戰。



ケイジングタワー～ラクシスランド～ドラゴンズレア

在CLAIBORNE中與ARM改造屋店主談話得知村西北面有一古時興建的塔。眾人來到所述說的位置，找到的果然是大家要到的ケイジングタワー。在ケイジングタワー之中，會有不少神秘球體的存在，萬一被它纏住時使用Jet的「Radical Sneakers」便可擺脫，失敗的會突入戰鬥。沒見多時的斯利迪嘉一家再次在這裡相遇，一見面當然要向Virginia們交量一番，但最後也是和氣收場一同合作去取「涙のかけら」。來到塔頂，擺在眾人眼前中央的就是「涙のかけら」。Shady上前正想取走「涙のかけら」離開之時不慎觸動機關而被困著，並不停呼叫和掙扎，Viriginia們經Maya所講才知道牠原來患有遺傳性的「閉所恐佈症」，當身在密封的地方便會呼吸困難。就在Maya用槍將機關破壞打算上前救牠之際，預言者三人突然出現並將Maya擒走，叫Viriginia們交出「涙のかけら」來換她的性命……Alfred考慮到現在時刻的太陽座標，推測他們應往東南方那邊飛去了。既然得知方向的Virginia們，於是便立即出發去那一帶附近打聽。

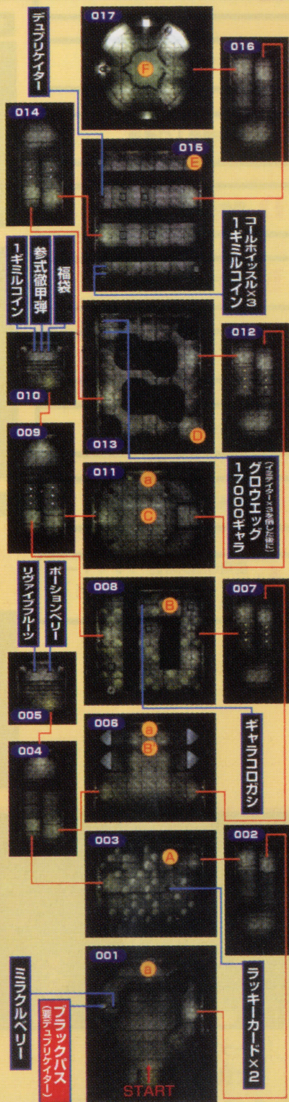






攻略流程

- **A** 用炸彈將設於北側的裝置破壞令球體消失
- **B** 方法與A的類似
- **C** BOSS戰－「斯利迪嘉一家」
- **D** 使用「Anchor Hook」到東南邊的地台去將裝置破壞令球體消失
- **E** 方法與A的類似
- **F** 利用「Radical Sneakers」跳過對岸，利用炸彈將裝置破壞令球體消失



ENEMY DATA[ケイジングタワー]

ゴーグ

HP：1500/經驗值：272/金錢：300/弱點：冰
擊落道具：アンチドーテ/カッパの軟膏
盜取道具：ムーンストーン/ブルーブレスレット

ニパス

HP：840/經驗值：162/金錢：170/無效：闇/弱點：地光
擊落道具：シーズパウダー/靈鳥の羽飾り
盜取道具：シーズパウダー/靈鳥の羽飾り

BOSS戰－「斯利迪嘉一家」

Maya－HP：6000/經驗值：3100/金錢：3200
Alfred－HP：5400/經驗值：3100/金錢：3200
Tod－HP：6400/經驗值：3100/金錢：3200
Shady－HP：5000/經驗值：3100/金錢：3200/無效：火冰/弱點：水

沒見一時果然實力提升不少，他們會使出合體全體攻擊技，威力達400-500HP左右，不過只要誰一被擊倒便無法使出。除了Maya轉用強力武器攻擊外，其他人的戰法與之前的相同。同樣地應將回復役的Tod擊倒為先。

CLAIBORNE～ラクシスランド～ドラゴンズレア



在CLAIBORNE中從村民口中打聽到曾經見到有一光塊往東南方向飛去……在位於內海的島嶼上找到一個叫「ラクシスランド」村落，在這裡中與ARM改造屋店主談話得到Gallows的第三件Goods「クレイマードールズ」，並且知道南方的火山有一隻飛龍棲身著，另外從流動商人口中得知在X:11890,Y:14230位置上有一叫「バラックライズ」的村存在，這裡的特色是屋頂上有一個巨大遠望境，但現今是去不到，需待日後取得飛龍「ロンバルディア」利用它才能抵達。來到村民所述的火山外圍找到一個叫「ドラゴンズレア」的洞窟。在洞窟中會見到其他出口，而地面所放出的蒸氣是會扣體力。來到洞窟的最深部，Gallows利用「クレイマードールズ」令「ロンバルディア」出現。在戰鬥之後，牠會發問出一連串問題，選擇錯誤的答案也會引致即時Game Over，而正確的回答內容如下：「ドラゴンと同じ～」→「實える」→「別のモノ」→「ドラゴンの渇き～」。在得到「ロンバルディア」之後，玩者便可乘坐牠到一些以船抵達不到的地方，而在飛行中按R2掣可發射導彈，可將其中阻擋航道的岩石破壞。





攻略流程

- **A** 用炸彈將入口爆破
- **B** 跌落穴裡以繼續前進
- **C** 用炸彈將入口爆破
- **D** 用炸彈將入口爆破
- **E** 用炸彈將入口爆破
- **F** 跌落穴裡以繼續前進
- **G** 用炸彈將入口爆破
- **H** 後路被跌下來大石所斷
- **I** 使用Gallows的「クレイマードールズ」令「ロンバルディア」出現，然後進入BOSS戰



ENEMY DATA[ラクシスランド周邊]

エルバッキー
HP：790/經驗值：68/金錢：34/弱點：雷
擊落道具：元氣ドングリ/ハートリーフ
盜取道具：ちいさな花/ミサンガ

ヒドゥン
HP：900/經驗值：260/金錢：270
擊落道具：ヒールベリー/ミニキャロット
盜取道具：ポーションベリー/リヴァイブフルーツ

マサノーム
HP：790/經驗值：68/金錢：34/半減：水/弱點：火/吸收：雷
擊落道具：リヴァイブフルーツ/アミュレット
盜取道具：ネクタール/失われた聖杯

ENEMY DATA[ドラゴンズレア]

ヴァッサーゴ
HP：900/經驗值：190/金錢：200/弱點：雷
擊落道具：ヒールベリー/ポーションベリー
盜取道具：ポーションベリー/ちいさな花

ネクロザウルス
HP：910/經驗值：172/金錢：180/無效：闇/弱點：光
擊落道具：ヒールベリー/ポーションベリー

ENEMY DATA[ドラゴンズレア周邊]

サンダードレイク
HP：1490/經驗值：272/金錢：290
擊落道具：ヒールベリー/雷之指輪
盜取道具：ポーションベリー/雷之指輪

BOSS戰－「ロンバルディア」

HP：15000/經驗值：13000/金錢：14000
戰鬥開始時牠會將自己的能力加強，當中有攻擊和防禦力，使用イレイザー便可將其效果消除。它只會作單體攻擊，輕易解決。



ABYSS

在LITTLE ROCK中會打聽到有關ABYSS的情報。這個迷宮與主線故事沒有關連，主要是為取得ゼファー的石像「石之龍神」而來的。要到這裡，需要使用「ロンバルディア」才能抵達，但就不能直接著陸其所在地，先要將在X:25362 Y:7194位置上的岩石破壞，接著於附近地方著陸後以徒步前往。ABYSS共有100層，每層的構造大致一樣，取得所有水晶便可往下一層進發，而「石之龍神」則是在地下10層的Boss身上。當玩者成功取得「石之龍神」之後，建議選擇離開，因為往下的層數中登場的敵人相當強，現階段不是踏足的時候。



ENEMY DATA[ABYSS直至地下10層]

アエロー
HP：1640/經驗值：106/金錢：50/無效：風/弱點：地

カリュブデス
HP：2460/經驗值：160/金錢：80

キャノンバファロー
HP：1880/經驗值：318/金錢：460/弱點：火
擊落道具：ヒールベリー/リヴァイブフルーツ
盜取道具：ポーションベリー/失われた聖杯

バスカビル
HP：870/經驗值：151/金錢：180/弱點：冰光
擊落道具：ヒールベリー/炎之指輪
盜取道具：ポーションベリー/炎之指輪

バルフォン
HP：870/經驗值：151/金錢：176/弱點：冰
擊落道具：アンチドーテ/ムーンストーン
盜取道具：ポーションベリー/ムーンストーン

マッドガッサー
HP：1640/經驗值：106/金錢：53/弱點：火
擊落道具：ウィッチメディシン/ハシバミ枝
盜取道具：ポーションベリー/ハシバミ枝

BOSS戰－「エフレム・ザイン」

HP：12000/經驗值：17000/金錢：20000/半減：光/弱點：闇
擊落道具：石之龍神

ENEMY DATA[ABYSS周邊]

キャリオンクロウラー
HP：870/經驗值：150/金錢：160/半減：雷/無效：地/弱點：冰風
擊落道具：カッパの軟膏/ハシバミ枝
盜取道具：ポーションベリー/地之指輪

パーミスラックス
HP：1600/經驗值：287/金錢：300/半減：風/弱點：冰地
擊落道具：ヒールベリー/風之指輪
盜取道具：ポーションベリー/風之指輪

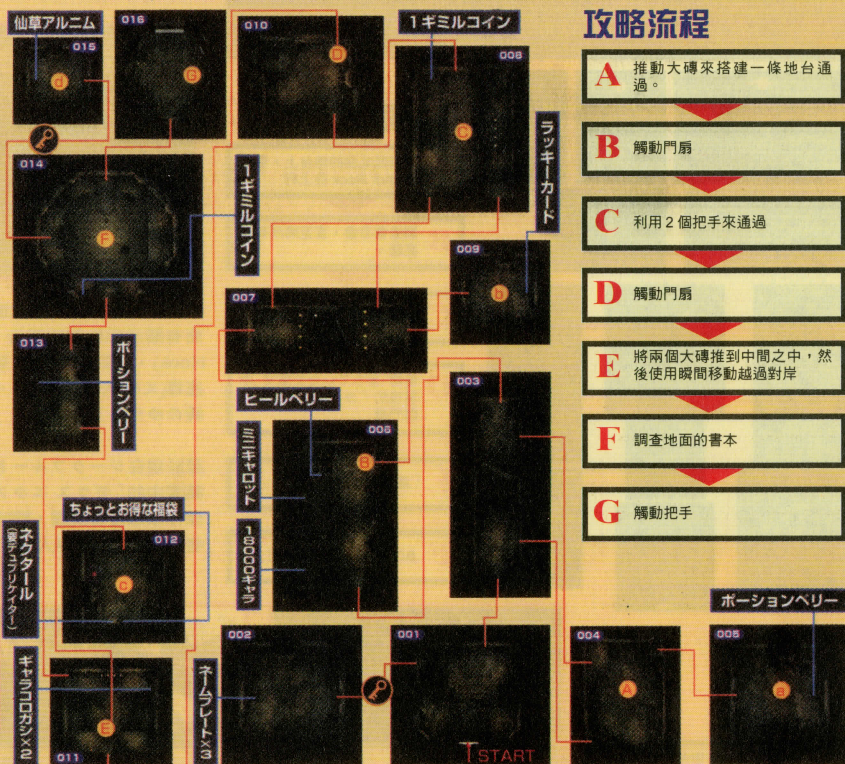
魔獸解體處理設施～記憶之遺跡



在CLAIBORNE中的宿屋過了一晚後，當眾人離開村之時畫面映著Maya的現況……使用「ロンバルディア」來到位於ゴブズアジト東面的Area上的「魔獸解體處理設施」。在得到Alfred、Tod和Shady的幫助下大家順利來到F的位置上，在地面發現一本一共推出四卷的「荒野之災厄娘」系列的最新刊，Viriginia在火車上曾經閱讀過這作品的第三卷，原來Maya也喜歡看這套作品，相信這是Maya所棄下的。在的d位置上會發生一場Side Event的Boss戰，大的會作自爆攻擊(殺傷力達2400以上)，細的則會將自爆後的大復活，而兩體的HP同樣是2400。Alfred利用炸彈將眼前的入口破壞後，來到內部的房間，Alfred調查面前的器材時觸動了傳訊映像，在映像中見到ジークフルード，說Maya沒事，保證現時也不會對她有任何意圖，叫大家快拿出「涙のかけら」來交換她。不過Virginia表示大家根本不知道「涙のかけら」在那裡，原來之前在ケイジングタワー見到的是假，於是ジークフルード便講出「涙のかけら」是在記憶之遺跡上……







攻略流程

- A 推動大磚來搭建一條地台通過。
- B 觸動門扇
- C 利用2個把手來通過
- D 觸動門扇
- E 將兩個大磚推到中間之中，然後使用瞬間移動越過對岸
- F 調查地面的書本
- G 觸動把手

再次回到記憶之遺跡上，這次是使用Anchor Hook到未探索的Area，地圖中的灰色虛線範圍就是之前去過的地方。來到E的位置上，當眾人取得「涙のかけら」後回到出口打算離開之際，預言者三人出現叫交「涙のかけら」出來。雖然Viriginia決定以「涙のかけら」來換取了Maya，可是被他們所騙了，眼前見到的Maya只是殘像，以為Alfred、Tod和Shady及時來到將「涙のかけら」取回，但最後竟落在時空空間回來的ASGARDHR手上，就在ASGARDHR想出手消滅眾人之際，Werner及時來到將所放出的牆障抵擋著，能與父親重逢的Viriginia無疑是感到非常高興，這期間每當Virginia遇上危險時也會及時出現救助……

ENEMY DATA[魔獸解體處理設施周邊]

グレムリン
HP：700/經驗值：130/金錢：140/無效：雷/弱點：火冰地風水光闇
擊落道具：ヒールベリー/ミニキャロット
盜取道具：ポーションベリー/ミニキャロット

ジャックランタン
HP：740/經驗值：136/金錢：140/無效：火/弱點：冰
擊落道具：ヒールベリー/炎之指輪
盜取道具：ポーションベリー/炎之指輪

ENEMY DATA[魔獸解體處理設施]

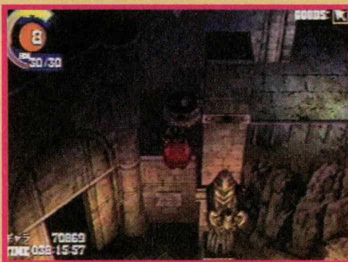
キマイラ・ウィング
HP：740/經驗值：180/金錢：200/弱點：地水
擊落道具：ヒールベリー/風之指輪
盜取道具：ポーションベリー/風之指輪

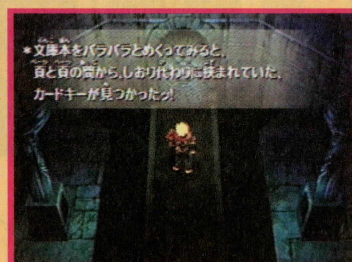
キマイラ・ジオ
HP：680/經驗值：140/金錢：150/弱點：風
擊落道具：ヒールベリー/地之指輪
盜取道具：ポーションベリー/地之指輪

キマイラ・フレイ
HP：740/經驗值：180/金錢：200/弱點：冰
擊落道具：ヒールベリー/炎之指輪
盜取道具：ポーションベリー/炎之指輪

キマイラ・ミューズ
HP：680/經驗值：140/金錢：150/弱點：火雷
擊落道具：ヒールベリー/冰之指輪
盜取道具：ポーションベリー/冰之指輪

雖然「涙のかけら」已落在敵人手上，不過Alfred說大可安心，因為在他們的衣服上已佔了他所開發的金屬粉，憑著它發出的信號能探測到它的位置所在，而金屬粉的粒子相當細微，被吸著的衣服或皮膚在單單一二次洗掉下是不能除去的。可惜的是，目標竟在X:14470 Y:17570的位置上消失，即是ラクシスランド的西方附近……







BOSS 戰－「預言者三人」

Richard－HP：6000/ 經驗值：5300/ 金錢：5500
Milady－HP：5600/ 經驗值：5300/ 金錢：5500
Malik－HP：5800/ 經驗值：5300/ 金錢：5500

攻略流程

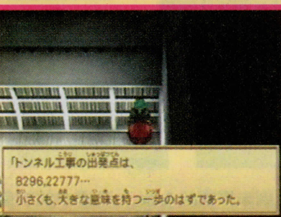
- A 來到西北面的地台上，使用Anchor Hook 往上行
- B 調查各石像，直至將所有燈亮起。
- C 用火燒掉大書令出口出現
- D 使用「落ちていた文庫文」中發現的「カードキー」來打開門扇
- E 「涙のかけら」
- F BOSS 戰－「預言者三人」

灰暗き根の路～機神のゆりかご

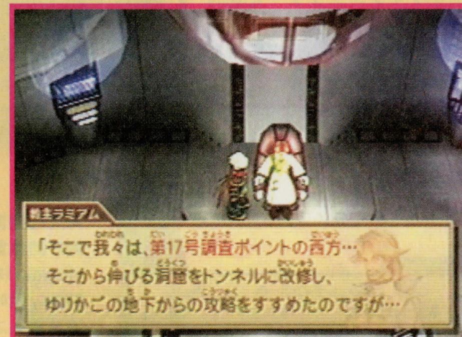


在ラクシスランド上收集過情報之後，在X: 14470 Y:17090 的座標上找到一遺跡「機神のゆりかご」，但設施因防止入侵者設了一度護牆而無法進入，於是去到ディスティニーアーク找教主查詢，他表示以前一隻從天降下的所船現在就是停泊在「機神のゆりかご」的格納庫中，由於這遺跡建於高台上，所以在第17 號調查點的西方掘出一條地下洞窟來伸延到那處。可是在這隧道開通之後，因入口的崩落事故令到以上的作業被中斷…後來計劃繼續進行，成功發掘出一艘叫天翔船的二號艦，因此這條通往「機神のゆりかご」的隧道被名為「灰暗き根の路」，而有關這個計劃的報告，則保管於圖書館之中……在圖書館中的上層上(利用 Anchor Hook)，找到叫「第08 號調查點計畫」的標題目錄，從中得知「灰暗き根の路」的所在座標(X:8296 Y:22777)。從所得的情報來看，即是由「灰暗き根の路」中便可來到「機神のゆりかご」之中。

至於現在ジークフルード那方情況，見到他們將「涙のかけら」還元為能量用來供給培養當中的「デウス エクス マキナ」。轉眼間，要塞的推動定值已去到740，而魔細胞的保存狀態沒有問題，隨時可進行解凍作業……終於，他們發現內部有入侵者，當然入侵者就是 Virginia 等人啦！於是便派出預言者三人去將障害排除。







攻略流程

- A 在取得全守護獸的狀態下打開門扇
- B 得到 Virginia 第三件 Goods「Change Crest(チェンジクレスト)」
- C 使用Change Crest射向水晶到對面
- D 使用Change Crest將水晶變為燈色方狀
- E 將水晶熔化，然後以瞬間移動到對岸，再將機關上的水晶變為方狀
- F 將二個方狀水晶搬到按鈕上
- G 將方狀水晶搬到各按鈕上
- H 將方狀水晶搭成兩層以利用瞬間移動通過
- I 使用Change Crest射向對面的水晶來越過
- J 先將西面的水晶變為方狀及將石塊推落，然後將方狀水晶熔掉以使用瞬間移動通過，接著將方狀水晶搬到按鈕上，最後就借助它利用迴力標觸動按鈕
- K 將變為方狀的4個水晶搬到門前，然後快速食下水晶便可及時離開
- L 往「機神のゆりかご」

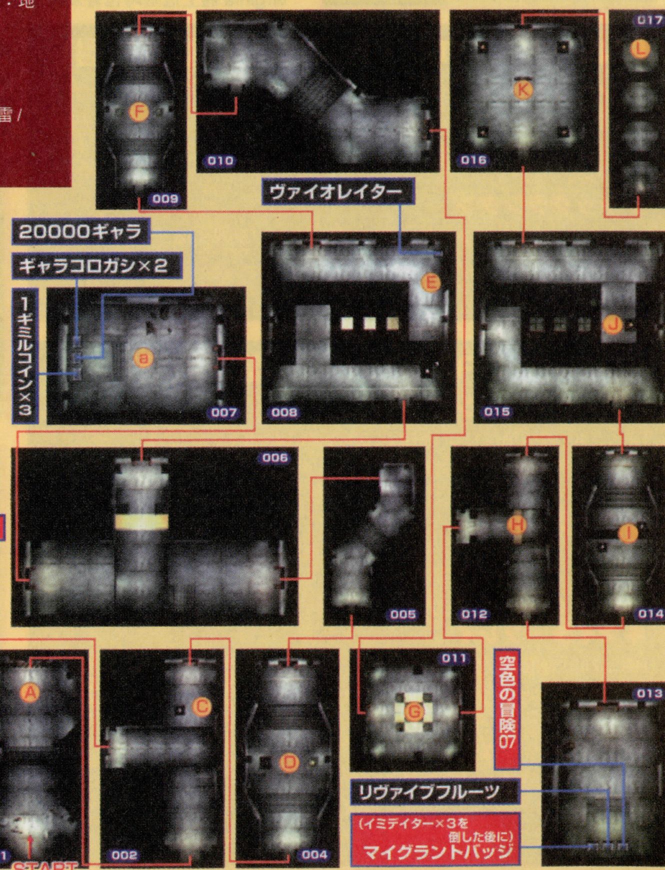
ENEMY DATA[灰暗き根の路]

アンズゥ
HP：1250/ 經驗值：210/ 金錢：230/ 無效：風/ 弱點：地
擊落道具：アンチドーテ/ムーンストーン
盜取道具：ポーションベリー/風之指輪

イーヴィルデッド
HP：940/ 經驗值：159/ 金錢：170/ 半減：冰地風水雷/ 無效：闇/ 弱點：風
擊落道具：ポーションベリー/闇之指輪
盜取道具：ポーションベリー/闇之指輪

ライカンスロープ
HP：1000/ 經驗值：167/ 金錢：180
擊落道具：ヒールベリー/ミニキャロット











通過「仄暗き根の路」後終於抵達「機神のゆりかご」裡。與Alfred 、 Tod 和 Shady 匯合過後，由於這裡已進入警戒狀態，所以決定分兩隊以方便行動，而入口前方就有一個可作回復的裝置提供。 Virginia 一行人在途中被ASGARDHR阻擋去路，不過再一次被及時到來的 Werner 替大家解圍，並叫大家不需理會他盡快去阻止ユグドラシル系統。

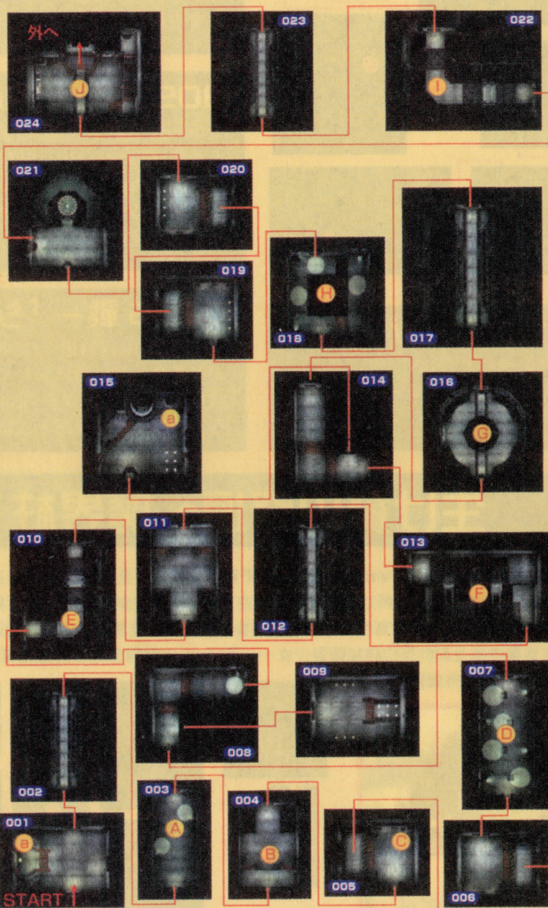
雖然成功過了ASGARDHR那關，但這次是輪到Milady和Malik兩人，見到一名改造體因記憶的回復捨生將設於這裡的主要動力爐破壞。雖然這個影響只令動力爐受損，但令到供給デウス エクス マキナ的能源不足，可是後來也以結界下得以恢復。至於 Maya 那方，在混亂的情況下成功擺脫出來，於是ジークフルード便對付 Maya 。雖則 ARM 的破壞能力能凌駕於魔族的力量，但身為魔族英雄的ジークフルード怎會就這樣戰死，所以Maya 最終也敗在ジークフルード的手上。

Virginia 們將Milady和Malik 擊敗後繼續前進，終於來到塔頂，可是眼前見到デウス エクス マキナ已升空，就在 Virginia 呼叫ロンバルディア上前接近デウス エクス マキナ的時候，突然飛出了一頭「ワイバーン」，ロンバルディア與ワイバーン之空戰就在這而展開。ワイバーン的HP 有100000 ，戰鬥形式基本與砂上艇時的相似，同樣需要一定的FP才能行動，而且可使出根據FP的多少來換算攻擊力的必殺技，至於使用赤手空拳攻擊便可增加FP 。



攻略流程

- **A** 踏在按鈕上利用「Steady Doll」去推動把手
- **B** BOSS 戰－「オセ」
- **C** 調查控制台乘升降機往上層
- **D** 將照射燈破壞，然後踏上各按鈕
- **E** 攀爬鐵網避開機關來通過
- **F** 攀爬鐵網以踏上立足點來前進，然後拉下房間東北面的把手
- **G** BOSS 戰－「Milady & Malik」
- **H** 利用「Steady Doll」觸動有照射燈在前的把手
- **I** 攀到第三個鐵網上使用迴力標觸動牆角的按鈕以打開門扇
- **J** 抵達出口後展開BOSS戰－「ワイバーン」



ENEMY DATA[機神のゆりかご]

セクメト
HP：1420/ 經驗值：234/ 金錢：250/ 弱點：冰風
擊落道具：ポーションベリー / 地之指輪
盜取道具：ポーションベリー / 地之指輪

ハボリム
HP：1000/ 經驗值：160/ 金錢：180/ 弱點：冰
擊落道具：ポーションベリー / 炎之指輪
盜取道具：ポーションベリー / グロウエッグ

フルーレティ
HP：1000/ 經驗值：160/ 金錢：180
擊落道具：ポーションベリー / 冰之指輪
盜取道具：ポーションベリー / グロウエッグ

BOSS 戰－「Milady & Malik」

Milady －HP：8200/ 經驗值：4700/ 金錢：5000
Malik －HP：8600/ 經驗值：4700/ 金錢：5000





在擊敗ワイバーン之後，下一步利用バラックライズ的望遠鏡來尋找デウス エクス マキナ的所在座標，而座標為 X:13273 Y: 12821 。當發現目標之後，只要發射數枚導彈便可將其姿態顯現，再接觸它便可突入當中。由於當中會有三場之多的首領戰，玩者一定要事前作出準備才可出發，而在當中Viriginia 等人就與Maya 相遇。到最後，Virginia們雖然成功擊敗預言者三人、ジークフルード，以及將デウス エクス マキナ擊落，不過 Virginia們乘坐ロンバルディア離開時在基地上隱約見到有一名神秘藍髮少女，看來似乎一切還未得以完結……

攻略流程

A 用炸彈將機關破壞

B 利用瞬間移動越過對岸，然後乘樓梯去將把手拉下

C 調查控制台

D 調查裝置後回到控制台，然後依Maya 提供的密碼在限時內輸入去打開門扇(密碼每次不同)

E 將各大磚推到按鈕上，最後餘下的一個按鈕只要踏上便可打開門扇

F 利用迴力標觸動三個按鈕以打開門扇

G BOSS 戰－「ファフニール」

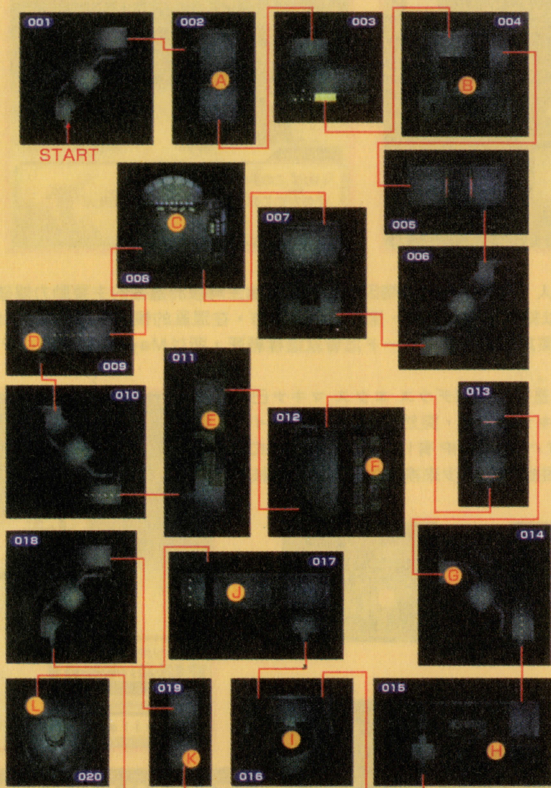
H 觸動按鈕

I BOSS 戰－「Richard& 人造人」

J 用Freezer Doll 將移動的牆凍結，然後以連續炸彈將之破壞

K 造法與D 的相似

L BOSS戰－「ジークフルード、ドラグナージーク」



ENEMY DATA[デウス エクス マキナ]

クォックス

HP：2260/經驗值：360/金錢：380/半減：風/弱點：冰地
擊落道具：ポーションベリー/グロウエッグ
盜取道具：ポーションベリー/炎之指輪

ジャバウォック

HP：1130/經驗值：184/金錢：200/無效：火/弱點：冰
擊落道具：ヒールベリー/ポーションベリー
盜取道具：ポーションベリー/ミラクルベリー

バンダースナッチ

HP：2300/經驗值：360/金錢：380/弱點：火冰地風水雷光闇
擊落道具：ポーションベリー
盜取道具：フォースキャロット/福袋

BOSS戰－「ファフニール」

HP：22000/經驗值：9800/金錢：6000/半減：雷/無效：地/弱點：風
擊落道具：デュプリケイター

BOSS戰－「Richard& 人造體」

Richard－HP：9000/經驗值：6100/金錢：6400
人造體Milady－HP：6800/經驗值：6100/金錢：6400
人造體Malik－HP：7000/經驗值：6100/金錢：6400
雖然Milady 和也變為Malik 人造體，但是他們的戰法與之前的也是沒變，無需廢言。

BOSS戰－「ドラグナージーク」

HP：100000/經驗值：10000/金錢：15000
雖然比起之前ワイバーン的攻擊力為高，但只要為ロンバルディア增加防禦力後，便可全力對付它。

BOSS戰－「ジークフルード」

HP：24000/經驗值：10000/金錢：0
盜取道具：涙のかけら
將身上的「涙のかけら」盜取便可阻止他進行回復，而他的基本行動為全體攻擊，攻擊力高，要不時替角色回復。

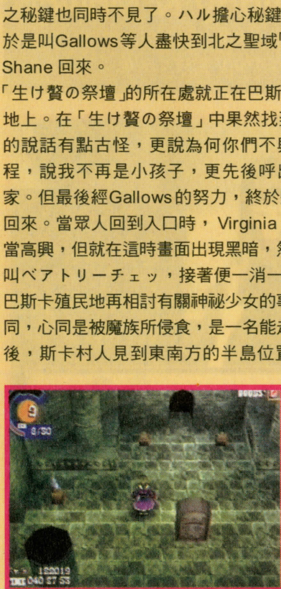


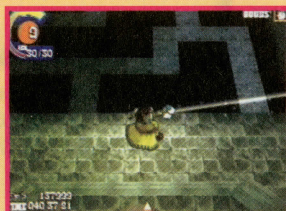
生け贄の祭壇～魔界柱

回到巴斯卡殖民地參加晚上慶祝會的Virginia們，Viriginia看見Jet不見了便找他，見到他和Shane正在聊天，Shane的使命與Jet同是為保護這星球為目的，由於Shane在[柱]中長大，所以他的生活可說在巴斯卡殖民地的終與始，除了集落的鄰近和神殿外，對外面的世界可說一無所知，而知道哥哥會展開旅程的我，就從高空望幻想一下科魯佳亞究竟會是那樣，所以，對這個星球根本沒有所謂的回憶……當Jet離開後，Shane眼前出現在他夢中所見到的那位神秘藍髮少女……而Virginia就對Shane的說話有點兒古怪……(是否喝醉酒？)到了翌朝，眾人發現不見Shane，而能呼喚出恐佈魔獸[ハイドラ]的神官家之秘鑰也同時不見了。ハル擔心秘鑰會落在壞人手上，於是叫Gallows等人盡快到北之聖域「生け贄の祭壇」找Shane回來。



「生け贄の祭壇」的所在處就正在巴斯卡殖民地的北面空地上。在「生け贄の祭壇」中果然找到Shane，不過他的說話有點古怪，更說為何你們不與我一起去展開旅程，說我不再是小孩子，更先後呼出一頭魔獸對付大家。但最後經Gallows的努力，終於將Shane的意志取回來。當眾人回到入口時，Virginia見到父親沒事而相當高興，但就在這時畫面出現黑暗，然後出現那名神秘藍髮少女，她的名字原來叫ベアトリーチェッ，接著便一消一會便消失了。接著Viriginia們便決定回到巴斯卡殖民地再相討有關神秘少女的事。原來，那位少女與七人委員會的悲劇相同，心同是被魔族所侵食，是一名能走入人的夢中，具有操控人的心的夢魔。之後，斯卡村人見到東南方的半島位置有一度強光出現，感到會有不詳預感的Virginia等人，於是立即出發到那兒調查一下。





攻略流程

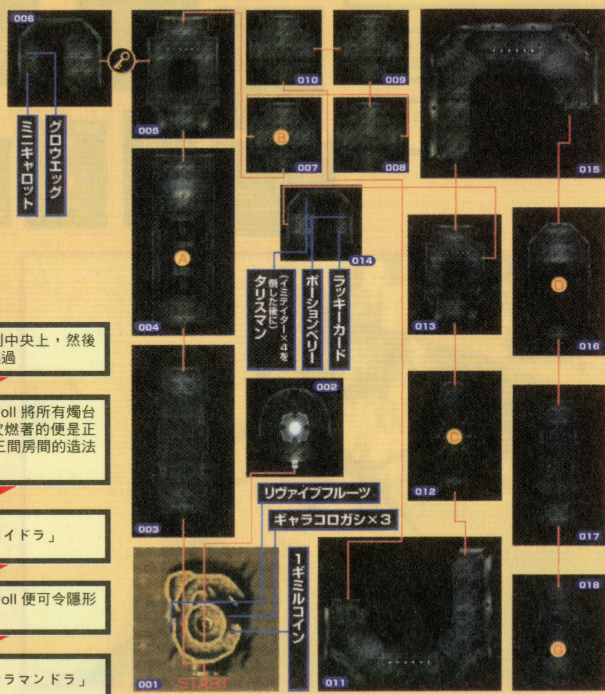
A 將兩磚塊各推到中央上，然後使用瞬間移動越過

B 先用Freezer Doll 將所有燭台熄滅，待火再次燃著的便是正確的入口(之後三間房間的造法如此類推)

C BOSS 戰－「ハイドラ」

D 使用Freezer Doll 便可令隱形的通道浮現

E BOSS 戰－「サラマンドラ」



ENEMY DATA[生け贄の祭壇周邊]

ボックル

HP：750/ 經驗值：120/ 金錢：140/ 弱點：冰雷
擊落道具：ポーションベリー / リヴァイブフルーツ
盜取道具：ポーションベリー / ネクタール

ENEMY DATA[生け贄の祭壇]

イールフォルク

HP：1600/ 經驗值：256/ 金錢：280
擊落道具：カッパの軟膏 / ブルーブレスレット
盜取道具：ポーションベリー / ブルーブレスレット

ガーゴイル

HP：1730/經驗值：270/金錢：300/無效：地風/半減：雷
擊落道具：風之指環 / 地之指輪
盜取道具：ポーションベリー / ミニキャロット

スコルピウス

HP：1500/ 經驗值：245/ 金錢：260/ 半減：地 / 弱點：水
擊落道具：リヴァイブフルーツ / 失われた聖杯
盜取道具：ポーションベリー / 失われた聖杯



BOSS 戰－「ハイドラ」

HP：22000/ 經驗值：10000/
金錢：12000/ 弱點：冰
擊落道具：ミラクルベリー
盜取道具：ミニキャロット / 福袋
要阻止它的大回復，就必需用火屬性攻擊，那麼回復值每次便會倍數下降。



BOSS 戰－「サラマンドラ」

HP：32000/ 經驗值：12000/
金錢：14000/ 弱點：冰
擊落道具：炎之指環
盜取道具：ポーションベリー / ミラクルベリー
如果角色裝上火耐性 Skill ，這場戰鬥可謂輕易樂勝。但沒有的角色，就會遭到致命的損害。

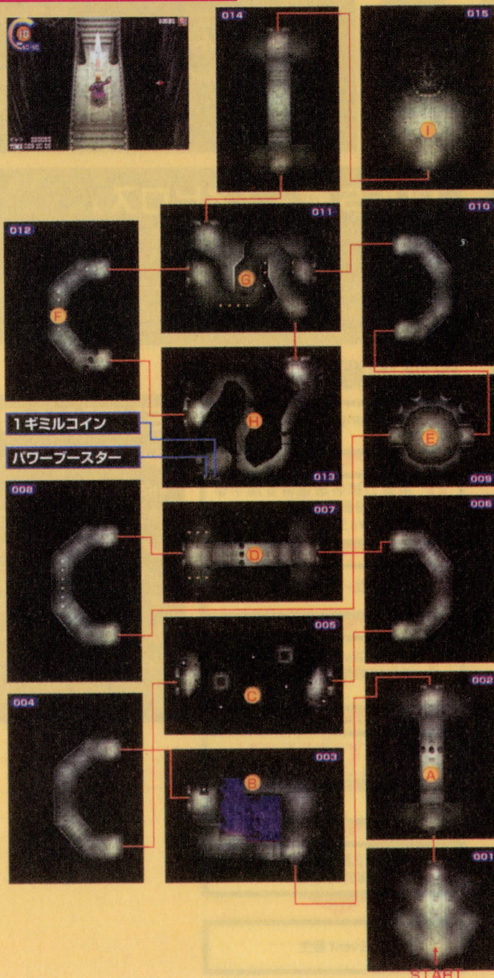


在「魔界柱」之中，當 Viriginia 們將魔獸「ゲシュペンスト」擊倒之後，Jet 竟說出一句：「我為何而戰」，Viriginia 就認為戰鬥的理由就即是生存的理由，雖然你沒有了對這星球的記憶，但可以以找出生出的由來而與大家去戰鬥……「我生存的理由到底是甚麼？」這就是 Jet 腦海中的疑問。抵達內部深處的 Viriginia 們，打算將面前用來生產魔獸的制禦機關機能停止時，ベアトリーチェ及時出現張開護網來阻止大家的行動，ベアトリーチェ的目的，就是想得到我的世界。此時 ASGARDHR 出現將護網破壞，接著便對付 Viriginia 們。而到最後，ASGARDHR 在 Jet 的說得下將自己送到黃泉之中……Viriginia 們離開魔界柱回到外面，地面突然產出強烈震動，而震央位置就是遙遠的東北方，即是 Clive 的故鄉ハンフリースピーク付近。



攻略流程

- **A** 用炸彈將中央柱子破壞通過
- **B** 用Jet的Radical Sneakers將西北面的地台下陷，直到能利用Change Crest觸動水晶到岸的位置上
- **C** 透過 Virginia 的 Change Crest 射向水晶前進(需與時間配合)
- **D** 先將柱子凍結，接著再用魔法卡將冰熔掉，最後就利用炸彈將之破壞
- **E** BOSS 戰－「ゲシュペンスト」
- **F** 利用迴力標觸動通道下的按鈕
- **G** 利用瞬間移動到對面
- **H** BOSS 戰－「ASGARDHR」



ENEMY DATA[魔界柱]

ハイドボンブ

HP：795/ 經驗值：128/ 金錢：136/ 半減：光 / 弱點：闇
擊落道具：ヒールベリー / 光之指環
盜取道具：ポーションベリー / ミニキャロット

バックベアード

HP：2500/ 經驗值：400/ 金錢：450/ 弱點：雷
擊落道具：ブリーズミント / 元氣ドングリ
盜取道具：めざまし時計 / ハートリーフ

BOSS 戰－「ゲシュペンスト」

HP：18000/ 經驗值：12659/ 金錢：4659/
半減：冰地風水雷 / 無效：闇 / 弱點：光
擊落道具：闇之指環
作出全體闇屬性攻擊為主，所以戰前要替角色裝上闇耐性 Skill 。使用 Arcane 的魔劍ルシエド會有意想不到的效果。

BOSS 戰－「ASGARDHR」

HP：25000/ 經驗值：14000/ 金錢：16000
擊落道具：アンブロジア

背塔魔界柱～ミーミルズウェル

ハンフリースピーク的村民對東南方出現的巨大光柱感到相當震驚，不過這時Clive沈默地步入家中，更向大家說我不能與大家一起戰鬥，因為魔界柱是一個魔獸誕生的危險裝置…我戰鬥的理由是甚麼？請指教我吧！所以，現在Clive會離開隊伍之中。背塔魔界柱的所在處與ABYSS相同，不能以ロンバルディア直接著陸，要在西面遠離的土地降落(座標為X:20000 Y:7800)然後沿小道抵達。在背塔魔界柱之中，Virginia 們不慎落入ベアトリーチェッ的陷阱所困。雖然消滅了她所呼出的魔獸，但大家始終找不到辦法脫離，不過Jet深信Clive 最後也會到來救大家……



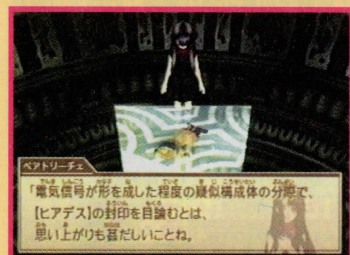






鏡頭轉到Clive 那方，他的女兒ケイトリン問父親點解不跟大家一起工作，Clive 就回答想在身邊保護母親和妳。此時ケイトリン從髮上拿出一條在小時候父親買給她的飾帶，由於這條飾帶有著母親和爸爸的回憶，所以一直都將當作一番大事的寶物，父親和母親，甚至村的人，都是守護世界的大家。女兒的說話，令到身為父親的Clive終於知道自己戰鬥的理由，保護到世界，那就等於保護到妻子和女兒。終於找到自己戰鬥理由的Clive，向妻子和女兒道別過後便立即出發與Virginia 們匯合。來到背塔魔界柱的Clive，這時玩者會操控他一人，當開動機關替Virginia們解困後，接下來需要兩方不等交替，踏上按鈕讓一方繼續前進，直到大家匯合後。

雖然Clive親手將柱中的受信裝置破壞，但視乎不要開心得太早，從ベアトリーチェッ傳來的映像看到倒下了的Werner。Virginia 從看到他旁的一朵花知道，他的位置應在母親的墓地上。回到BOOTS HILL，在Virginia 母親的墓上發現一封信，信中Werner說ミーミルズウェル的地方是一個收集了有關[Hyades]的情報，是ユグドラシル系統各地的中端站，那就是魔族的智慧所在。如果我破壞不到ミーミルズウェル的話，就拜託Virginia 你……至於在信中並知道ミーミルズウェル的所在座標(X:440 Y:19520)。

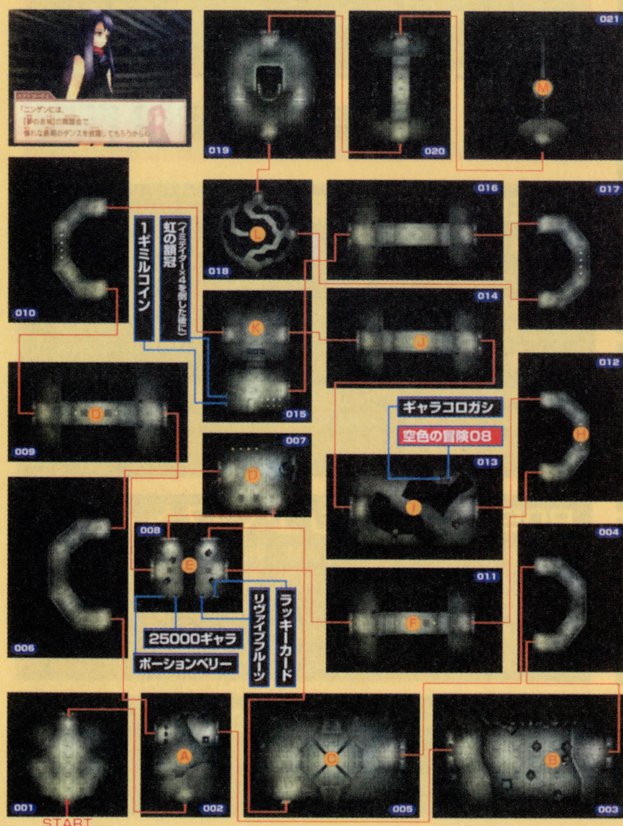




ENEMY DATA[背塔魔界柱周邊]

アースフィギュア
HP：1300/ 經驗值：200/ 金錢：220/ 半減：雷 / 弱點：風 / 吸收：地
擊落道具：ヒールベリー / 地之指環
盜取道具：ポーションベリー / 地之指環

バフォメット
HP：1730/ 經驗值：268/ 金錢：280/ 無效：闇 / 弱點：地光
擊落道具：ポーションベリー / 闇之指環
盜取道具：ポーションベリー / 闇之指環



BOSS 戰－「ネビロス」

HP：20000/ 經驗值：25000/ 金錢：12300/ 弱點：光 / 吸收：闇
擊落道具：フォースキャロット
每回合開始前所出現的問題，是決定敵人以何種屬性作攻擊，可選的有火水地風4種屬性，因此玩者要選擇角色擁有該耐久技能的屬性，以將損害減至最低。

攻略流程

- **A** 使用Change Crest射向水晶來前進
- **B** 用迴力標將級邊兩隻觸手切掉，然後踏上根部利用Radical Sneakers 登上
- **C** BOSS 戰－「ネビロス」
- **A** 在控制Clive單人下使用炸彈將通道前的障礙物破壞
- **DEFGHIJK** 兩邊不停交替踏上不同顏色的按鈕讓一邊前進
- **L** 將中央位置上的觸手凍結，然後用炸彈將之破壞
- **M** 部屋入Event 發生

ENEMY DATA[背塔魔界柱]

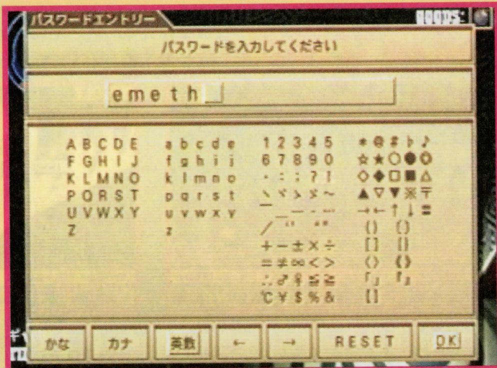
レイディアントシルバー
HP：1320/ 經驗值：210/ 金錢：230/
無效：光 / 弱點：闇

レイディアントブラック
HP：1320/ 經驗值：210/ 金錢：230/
無效：光 / 弱點：雷

レイディアントブロンズ
HP：1320/ 經驗值：210/ 金錢：230/
無效：光 / 弱點：雷

來到ミーミルズウェル，Werner 向 Virginia 竟說我不是你的父親，眼前的父親已在10年前死去，這一切都是幻象……在Event結束後便會自動返回BOOTS HILL上，接下來玩者要再一次到ミーミルズウェル，在密碼裝置上輸入「TOMORROW」便可取得房間裡的寶物，而輸入「emeth」就會即時展開Boss戰，將之擊倒後便會得到「夢魔之鍵」。回到巴斯卡殖民地，ハル表示可利用生け贄の祭壇設置的傳送裝置到夢魔ベアトリーチェ的居地，於是 Virginia 們馬上前往生け贄の祭壇的上部(沿入口旁右路上)。





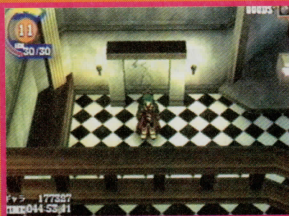
ナイトメアキャッスル

在出發之前，Shane將巴斯卡的秘寶「エクソダスオーブ」交給Gallows，這件ITEM是可以馬上回到迷宮的入口，方便回到ハル那處回復和Save。見有客人來到，ベアトリーチェ當然拉開大門歡迎，並準備開始她的舞蹈會。在ナイトメアキャッスル中，若然直接走去中央入口打Boss是無法戰勝的，必需先到大廳的六個隱藏入口中，將內裡每隻的災厄獸消滅，這樣才可進入挑戰第七隻災厄獸及ベアトリーチェ，而進入前一定要Save，事關往後直到Last Boss戰也不能Save！至於戰勝了ベアトリーチェ之後需要在十秒之內脫出，這時使用「エクソダスオーブ」即可。

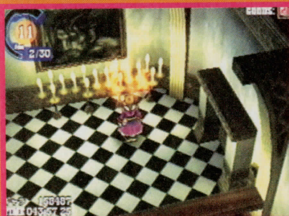


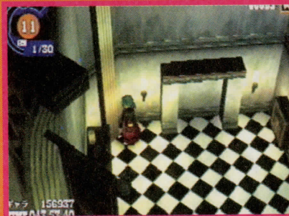


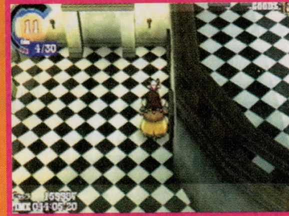

◆利用入口兩旁的箱子投擲到水晶按鈕


◆用炸彈將牆破壞


◆推動左邊數起第二個的銅像


◆利用 Virginia 的魔法卡將燭台點著


◆使用 Anchor Hook 觸動掛在上方的按鈕


◆觸按其中一個Block後不動，然後用Steady Doll 去觸按另一個Block


◆在大石牌前順序使用魔法卡、Freezer Doll、迴力標、Change Crest


◆突破順序為西→北→東→南→西


◆來到最後要用 Change Crest 到出口

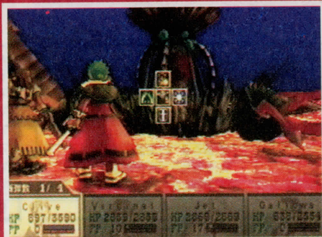

◆依著地面的圖案砌成一樣

BOSS 名稱	弱點	攻擊方式
ディザスター・ウォーター	火,雷	水屬性全體攻擊
ディザスター・ムーン	無	無屬性全體攻擊
ディザスター・ウィンド	地,水	風屬性全體攻擊
ディザスター・アース	風	地屬性全體攻擊
ディザスター・ファイア	水	火屬性全體攻擊
ディザスター・ブライト	闇	光屬性全體攻擊
ディザスター・ラック	無	無屬性全體攻擊

爆機流程攻略

1. ディスティニーアーク
2. LAST BOSS 戰
3. ベアトリーチェ
4. ネガ・ファルガイア(第1形態)
5. ネガ・ファルガイア(第2形態)
6. ネガ・ファルガイア(第3形態)
7. ネガ・ファルガイア X4(第4形態)
8. ネガ・ファルガイア X2(第5形態)
9. 使い魔、ネガ・ファルガイア、使い魔(第6形態)
10. 御使い、ネガ・ファルガイア、(第7形態)
11. ネガ・ファルガイア(第8形態)
12. ネガ・ファルガイア(第9形態)
13. ネガ・ファルガイア(第10形態)

ENDING

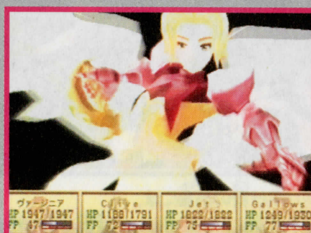

要打贏它並非易事！餘下攻略詳細次號。

貴種守護獸

玩者在完成「星之足跡」後，便可回到墜落之聖域的頂部挑戰四種貴種守護獸來取得各自的Medium，但就必需有守護獸所對應的石像才能與它們進行戰鬥，而取得方法如下：









〔欲望〕 石像入手方法：在ゴブズアジト中的一要用忍步通過的房間上，利用Jet的「Radical Sneakers」到右邊的樓梯往閣樓的隱藏房間中便可得到「石之影狼」。
ルシエドーHP：18000/ 經驗值：8400

〔勇氣〕 石像入手方法：從ジェムストーンケイブ的隱藏出口進出世界地圖上，然後以持有Item Check 狀態下搜索便可發現「石之獅子王」。至於如何得到Item Check 是在鬥技場勝出League 的第一戰。
ジャスティーンーHP：18000/ 經驗值：8426/ 金錢：3500/ 弱點：火冰地風水雷光闇

〔愛〕 石像入手方法：消滅魔獸バラル・クォ・ナーガ後，到Jelly Roger與エミリア談話便可得到「石之女神」。
ラフティーナーHP：16000/ 經驗值：8400

〔希望〕 石像入手方法：在ABYSS中擊倒10F的BOSS後便可得到「石之龍神」。
ゼファーーHP：19000/ 經驗值：8426/ 金錢：3500

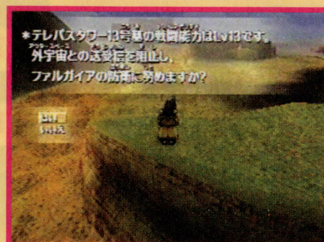
四種貴種守護獸 Medium 資料一覽

能力值Bonus	Personal Skill	SP	階段	Skill 效果	Arcane	FP	Arcane 效果
愛の奇跡(ラフティーナ)							
HP+10%	全異常狀能耐性	3	4	戰鬥後異常狀態自動回復	ウィークメーカー	32	對象者弱點屬性強制附屬
SOR+25%	瀕死時FP 上昇	4	4	瀕死時FP 上昇	アビリティコビー	64	一時修得所選怪物的特殊攻擊
MGR+50%	Life Charge	3	4	Guard 時體力回復	ステータスロック	38	異常效果全無效化
					エクソシズム	24	將低體力的敵人強制消失
勇氣の紋章(シャスティーン)							
HP+20%	非繼續異常狀態耐性	4	4	戰鬥中全異常狀態耐性	マグナライズ	32	根據現有FP 量的多少作出多少威力的無屬性攻擊
ATP+30%	Regeneration	3	2	FP 級數上昇的同時體力得以回復	シンクロナイザー	48	對象者與詠唱者的Status 相同
AIM+20%	瀕死時 Support	2	1	瀕死時將所有 Support Arcane 發動	ディストーション	24	一定程度的攻擊完全防禦
					ハイパー	48	物理攻擊威力增加
希望のかけら(セファー)							
HP+50%	瀕死時 Critical	2	4	瀕死時增加 Critical 的威力	アークインパルス	32	無屬性攻擊
DEF+50%	Life Returner	3	4	Cancel 時HP 回復值上昇	アタッチメント	24	物理攻擊付上屬性
PRY+25%	Force Charge	5	1	Guard 時FP+25	パーマネンス	48	Arcane 的補助效果永遠持續
					エクスプローダー	64	以所持的HP 變為攻擊威力
欲望の顎(ルシエド)							
SOR+50%	FP Plus	2	4	FP 增加值上昇	ダークマター	10	闇屬性攻擊
MGR+50%	弱點屬性補正	2	4	弱點屬性攻擊時威力增加	ライフドレイン	16	吸收敵人HP
	Restoration	5	1	隨著FP 級數上昇異常狀態得以治療	魔劍ルシエド	32	無屬性攻擊
					エグゼクレイト	48	對象者Status 抵抗力下降

外星人入侵地球？

在ラクシスランド向一名叫ロズウェル男子談話，他會透露出一件貴重情報，就是混沌的勢力已降下星球開始進行侵略的第一步，在村的西南方就設置了其中一組「送信塔」，而總數就有15組。之後，玩者在世界地圖上便會找到テレパスタワー的存在，調查之後便會進入戰鬥。這些塔每組共有三支，每支HP 都高達30000以上，並會施出各種異常效果，一定要替所有角色裝上全STATUS防禦才可上戰。當擊倒第5組テレパスタワー之後，在地界地圖的各地上便會隨時遇上Encounter不能的「這い寄る混沌」(HP 30000)強敵，它會使出多彩異常狀態全體攻擊，不敵的玩家應盡快選擇逃走。至於各テレパスタワー的分佈位置如下：





NO.	座標
1 號基	X:16670 Y:17915
2 號基	X:4975 Y:15075
3 號基	X:10115 Y:16270
4 號基	X:6555 Y:9600
5 號基	X:800 Y:22650
6 號基	X:9050 Y:5545
7 號基	X:20885 Y:7675
8 號基	X:12965 Y:15407

NO.	座標
9 號基	X:24900 Y:11700
10 號基	X:24040 Y:8300
11 號基	X:13925 Y:1115
12 號基	X:22465 Y:22545
13 號基	X:6825 Y:21940
14 號基	X:15370 Y:4820
15 號基	X:5885 Y:12770
0 號基	X:15575 Y:2500

(當玩者將所有送信塔消滅之後，回去與ロズウェル談話，再擊倒一共25隻的「這いよる圓盤」及「這いよる母船」之後，便可得到Exファイルキー。Exファイルキー的用途是在爆機後作動畫鑑賞或遊玩迷你遊戲等。)



漏網之魚－ITEM篇

玩者冒險中很多時會看到一些暫未取得的寶物，這些都是需有待日後有新的Goods才能拿取，以下刊登了現階段可取回寶物的方法和所在地。

デュプリケイター

地點：ディスティニーアーク
取得方法：使用Jet的Radical Sneakers



フォースキャロット

地點：ディスティニーアーク
取得方法：使用Clive的Anchor Hook

レベルアップル／仙草アルニム／ちょっとお得福袋／グロウエッグ／ちいさな花

地點：ディスティニーアーク
取得方法：使用Virginia的Change Crest將通道打開



マイグラントバッジ

地點：LITTLE ROCK
取得方法：使用Virginal的瞬間移動



外海出現魔獸DATA [Part 2]

ヴァーミリオン
HP：42000/經驗值：620/金錢：360/弱點：冰/擊落道具：炎之指輪

ナーク
HP：46000/經驗值：860/金錢：430/半減：光/弱點：冰闇/擊落道具：光之指輪

カプリコーン
HP：43000/經驗值：720/金錢：360/半減：地/無效：冰/弱點：火/吸收：風/擊落道具：冰之指輪

ボティス
HP：38000/經驗值：540/金錢：250/半減：闇/弱點：光

ジェニー・ハニバース
HP：44000/經驗值：760/金錢：380/弱點：火/擊落道具：水之指輪

ユルング
HP：45000/經驗值：800/金錢：400/無效：光/弱點：闇/擊落道具：光之指輪

ジャンボクリッター
HP：41400/經驗值：670/金錢：380/擊落道具：ポーションベリー

フレスベルグ
HP：43500/經驗值：800/金錢：400/擊落道具：風之指輪

空色之冒險

No.	名稱	取得方法
01	月と模型直升機	ハンフリースピーク：以Clive與ケイトリン談話
02	ティータイム	フォーチュンギア：寶箱
03	噴水の周りで	無限連環永久機關：寶箱
04	秋の色	ニーズヘッグパス西：寶箱
05	白いコートの彼女	星之足跡：擊倒Boss後
06	その冬の初雪	フィラ＝デル＝フィア：寶箱
07	リーズとビオレッタ	仄暗き根の路：寶箱
08	春を愛する人	背塔魔界柱：寶箱
09	初夏の物語	ミーミルズウェル：寶箱
10	空が墮ちる日	レイライン觀測所中的書架閱讀需用デュプリケイター打開的スケベ本，然後擊倒12隻スケベ本（要閱讀必需Encounter的LV達18以上）
11	7 years after	ハンフリースピーク：閱讀過01-10後與Clive的妻子談話

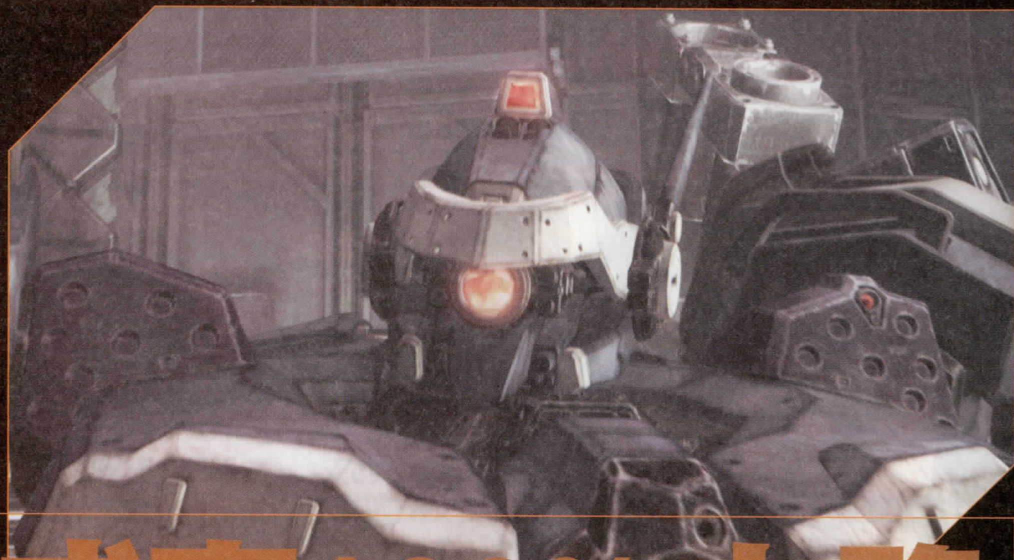
(空色之冒險在ケイトリン前使用便可進行閱讀)
(當閱讀過01-11之後，再與ケイトリン談話便得到Exファイルキー)



A. 破戎樹ユグドラシル
B. 龍機果つる墓所
C. 星之足跡
D. ラクシスランド
E. ドラゴンズレア
F. バラックライズ
G. 瘴氣之洞窟
H. はるか夢の址
I. ABYSS
J. フィラ＝デル＝フィア
K. ケイジングタワー
L. 魔獸解體處理設施
M. 記憶之遺跡
N. 仄暗き根の路
O. 機神のゆりかご
P. デウス エクス マキナ
Q. 生け贄の祭壇
R. 魔界柱
S. 背塔魔界柱
T. ミーミルズウェル

PS2 2002年4月4日
FROM SOFTWARE ● ACT
6800 日圓 ● DVD-ROM
95KB 以上
對應iLink CABLE 對戰、MODEM 對戰

TEXT：時雨



往達成率100%之路

直至爆機為止的任務攻略

MISSION 21

MIRAGE 部隊強襲

依賴人：KISARAGI
報酬：25000c
完成條件：敵全滅
僚機：有

玩者的目標是將戰鬥區域內的所有敵人消滅，敵人的種類為持有盾牌和火箭砲的重型MT和高速電單車型小型MT。兩者中以小型MT比較有威脅，因為它們的光能槍彈速高，難以回避。加上它們會不斷以高速接近玩者，增加了瞄準的難度。由於敵人數目眾多，玩者應攜帶彈數多的武器，而當彈藥用盡後，玩者可以在彈藥補給車處上彈，留意上彈是要付錢而且補給途中玩者是不能移動的。

另外為了速戰速決，筆者建議大家和僚機一同作戰。當中レジーナ和トループ1 都是不錯的選擇。

善用彈藥補給車



レジーナ的榴彈砲威力絕大，能為玩者省下不少工夫



由於難以回避敵彈，玩者要有受一定程度傷害的心理準備

MISSION 22

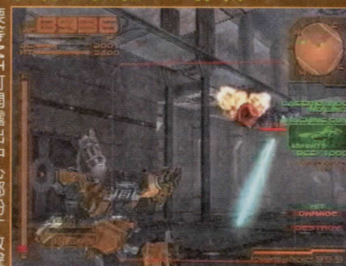
中央研究所防衛

依賴人：CREST
報酬：34000c
完成條件：到達目標脱出地點
僚機：有（強制）

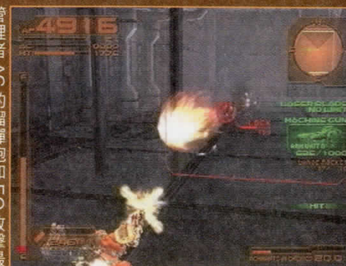
玩者將會首次感受到管理者AC之恐怖！當大家消滅了最初的房間內之所有MT後，往下一個房間的門才會開鎖，裡面管理者AC正和玩者的僚機作戰中！管理者AC的實力遠在一般AC之上，即使玩者有兩部僚機也不會是他的對手。其實大家並不需要強行和他作戰，只要無視他直衝至地圖上的ESCAPE POINT即可過關。如在過關時僚機仍然生存，每架可以獲得5000c特別報酬。

大家如想得到達成率100%，則無可避免要和此AC作戰（建議大家在爆機後才再次挑戰）。用1000發機槍加大型ROCKET、或者戰車型AC配榴彈砲，總之是用高火力來將它擊倒吧！

沒有必要和 AC 作戰



要等MT打開露出中心部份才攻擊



管理者AC的榴彈砲和EO攻擊最具威脅，一邊用僚機來擋彈（不好意思…），一邊攻擊吧！

MISSION 23

耐性生物驅除

依賴人：CREST
報酬：26000c
完成條件：敵全滅
僚機：無

BIO SENSOR 超重要！

這關的敵人是生物兵器，如果玩者的頭部沒有BIO SENSOR，便無法LOCKON牠們，將會陷入大苦戰之中，因此必定要裝備！另外，玩者的雷達最好也有BIO SENSOR，以確認敵人的位置。戰鬥開始後你會發現這些生物兵器好像刀槍不入一樣，在一段時間後OPERATOR會告訴你要將裝置在天井上的大型實驗瓶破壞，利用裡面的酸性氣體弱化牠們後，便能將牠們消滅。在破壞所有實驗瓶後，牠們是可以一擊死的。

不過如果玩者能夠不用酸性氣體消滅所有敵人（例如利用MOONLIGHT劍狂斬），即可以在任務後獲得隱藏部件EXTENSION冷卻裝置「CEEC-01-XSP2」。



每破壞一個實驗瓶後，生物兵器的HP都會減低



要取得隱藏部件，最好是在爆機後用「月光刀」去應戰

MISSION 25

座礁船內探索

依賴人：MIRAGE
報酬：31000c
完成條件：取得目標後脫出
僚機：無

講求行動速度之任務

玩者的目標是將位於座礁船深處的資料囊回收，玩者如不能在限時之內完成任務便會當作失敗計算。這座礁船的內部有如迷宮一樣，玩者最好是裝備有地圖記憶（AREA&PLACE NAME）的頭部出戰，另外由於玩者最後要自力脫出這座礁船，因此機體的上昇和滯空能力十分重要，筆者建議大家用輕量兩腳AC出戰。途中的敵人數量雖然多，但攻擊力不高，完全無視也可以。當玩者回收了資料囊後，可視剩下的時間多少來決定是否破壞周圍的貨櫃，因為每破壞一個都有1000-1500c的加算。最後要留意在玩者快將到達地面時，會有一些散播機雷的小型MT出現，玩者看到便要立即將之消滅！



雖然說是像迷宮一樣，其實玩者只要看見洞穴便向下跳，要到達最深層絕非難事


小心在回程時出現的浮游機雷！

隱藏部件: 右手武器「MWG-SBZ/24」

這件隱藏部件位於座礁船的最深層，在前往資料囊所在的房間前，玩者會發現還有另一道門，它就是放在這扇門後的房間之角落處。



對固定敵人難以發揮效用的武器，對AC專用？

MISSION 24

下水溝調查

依賴人：KISARAGI
報酬：45000c
完成條件：破壞目標
僚機：無

消滅謎之巨型蜘蛛

在下水溝內出現的敵人是無限的蜘蛛，幸好牠們的攻擊力不高，對玩者不會構成甚麼威脅。玩者先在開始位置向左轉，你會發現閘門的開關掣被水浸著，不能啟動。這時玩者應該向相反方向移動，一直去到通道的最盡頭，你會發現一個去水掣。啟動它後之前的閘門便可以開啟。而藏身在裡面的，竟是一隻超巨型的蜘蛛！這蜘蛛能夠發射強力的能量砲，不過幸好彈速不高，玩者只要不斷左右小跳移動即能完全回避。由於牠的HP非常高，玩者應用攻擊力強的武器如手提榴彈砲或多彈頭飛彈消滅牠。



通道內的蜘蛛是會無限地在左右兩邊出現



用最強的火力破壞巨型蜘蛛

MISSION 26

重要物資移送

依賴人：CREST
報酬：30000c
完成條件：護衛目標到達目的地
僚機：無

以運輸車的安全為最優先！

在戰場上敵方之重型MT早已佈下了天羅地網，等待玩者和運輸車大駕光臨，因此玩者必須先向前進，為運輸車清除一切障礙。一切順利的話玩者和運輸車會到達一道閘門，在開啟後，敵方的AC便會出現並向玩者襲擊！如果玩者和敵AC糾纏太久，其他MT便會有機可乘，危及到運輸車的安全。因此大家應以消滅MT為優先目標，直至它們全滅後才開始回頭對付AC。一旦運輸車被消滅，玩者仍可以將目標收起，親自完成任務，但這樣就不能取得特別報酬5000c和部件——EXTENSION「CEBT-HEX」，這是一個可令玩者在空中停留的特殊BOOSTER，非常有趣！



一個人向前，消滅所有阻路的MT



如果是要取得100%達成度，可留待爆機後才對付這台AC

MISSION 27a

DATABANK侵入A

依賴人：UNION
報酬：51000c
完成條件：解除警備系統
僚機：無

本關「DATABANK侵入」是有兩個不同版本的，玩者會遇到哪一個版本是根據RAVEN RANK來決定，而「A」則是玩者的RANK比較低時出現的。這任務中到處都是紅外線感應器，一旦玩者接觸到它們，便會立即有大量高威力的砲台出現，因此極之講求玩者的控制機體技術。建議大家用輕量AC出戰。不過反過來說，如果玩者能夠完全回避到所有紅外線，本關的敵人只有小型飛行型MT，過關絕對不是難事。

小心不要碰到紅外線



這些紅外線的佈置相當巧妙，玩者有時要在空中保持一個特定的高度來可以避開



一旦碰到紅外線，不要理會敵人，立即衝向下一個房間吧！

MISSION 28

溶解爐破壞阻止

依賴人：CREST
報酬：30000c
完成條件：解除所有炸彈
僚機：無

本任務是一個非常高溫的溶解爐，玩者一旦掉到爐底，機身的溫度立即會劇烈上昇，令AP不斷減少。不過浮游型腳是不受影響的，因此筆者建議大家用浮游AC配合強力的散熱器出戰。最初本關內的敵人是數台飛行型MT，當玩者破壞了兩個敵人，敵方AC便會登場！而且在敵人被破壞的同時，爐內的溫度也會再次提昇！因此大家最好先無視敵人，專心將炸彈回收。如想將敵人AC也消滅，則最好是速戰速決，並利用有高熱量的武器去進攻。

先解除炸彈再對付敵人



這關的敵人最好是不去理會



要前往上層，玩者要先用武器打破鐵絲網

MISSION 27b

DATABANK侵入B

依賴人：UNION
報酬：51000c
完成條件：破壞動力裝置及敵全滅
僚機：有（強制）

這關是「DATABANK侵入」的另一個版本，如果玩者的RANK夠高便會出現。本任務是一次集體作戰，玩者方面會有大量僚機協助，並會有大量通訊對話，非常刺激。不過玩者的目的十分簡單，只要依照通訊員的指示前往正確的房間，並將沿途所有敵人消滅即可。如果玩者的行動夠快，在任務後半通訊員會指示你前往動力室進行破壞。如是者在完成任務後，玩者便可以獲得隱藏部件（註：另一先決條件是擊敗MISSION 22中的管理者AC，兩者缺一不可）——右手武器「MWG-XCB/75」，這是一支新型的光能步槍。

要比僚機更快到達目的地



要取得隱藏部件，行動必須要快！



如能第一個到達DATABANK的動力部份，玩者便會被派破壞裝置的任務

MISSION 29

研究所內大型實驗瓶破壞

依賴人：KISARAGI
報酬：36000c
完成條件：破壞所有大型實驗瓶
僚機：無

本任務的主要目的是破壞大型實驗瓶，由於這些實驗瓶在一段時間後便會被陸續收起，加上研究所內部的閘門也會慢慢關閉，因此玩者的行動一定要快，並以破壞大型實驗瓶為最優先的目標。敵方在研究所內派遣了一些不懂攻擊，但卻會妨礙玩者的飛行型MT——LOCKON的飛行型MT，如不先將它破壞，玩者的LOCKON系統便會周不時失靈，不過EO是可以無視這干擾的。如果玩者能消滅20個敵人以上完成任務，則可以獲得特別報酬——兩肩BACK UNIT「KWX-OC-22」。另外，破壞研究所內部的其他設置，也可以獲得特別加算。

先解決妨礙LOCKON的敵機！



如果玩者裝備了雷達「MRL-SS/SPHERE」（隱藏部件），即能完全破解敵方的電波妨礙



必要時，玩者應無視敵人，專心破壞大型實驗瓶

MISSION 30
制御裝置破壞

依賴人：MIRAGE
報酬：42000c
完成條件：破壞制御裝置後脫出
僚機：無

這關如無意外應該是《AC3》最容易賺錢的任務。任務本身的目的非常簡單，玩者只須要深入敵方的工場，破壞裡面的制御裝置後沿原路離開即可。途中雖然有兩間房間的飛行型MT會無限地出現，但對玩者應沒有威脅。由於工場內部所有物件，包括敵人、貨櫃、作業機械、燃料筒、戰車等在破壞後都有特別加算，加上任務本身又沒有時限，因此大家不妨帶備大量光能武器去盡情破壞一番，這樣隨時可以獲得超過150000c的報酬！

盡情破壞來賺錢！


在輸送帶上的戰車是最「搵錢」的目標


破壞制御裝置後也沒有限時，玩者可以慢慢脫出

MISSION 32
UNION 襲擊

依賴人：CREST
報酬：35000c
完成條件：破壞所有砲台
僚機：有

本任務的舞台和MISSION 31相同，不過視野則稍為改善了。玩者的目的非常簡單，只須要將戰場上的五台砲台破壞便可。這些砲台的位置通常都是在戰場的邊緣附近，玩者只要在戰場以順時針方向行動，相信不須花甚麼工夫便能發現它們。另外一方面，本任務中出現的MT是有光學迷彩的，和它們作戰絕不著數，還是專心破壞砲台吧！

以最快的速度破壞砲台


面對砲台時只要繞到它的後面，便不怕被打中


無視光學迷彩MT的存在，專心完成任務

MISSION 31
資料囊回收

依賴人：CREST
報酬：32000c
完成條件：回收所有資料囊
僚機：有

本任務的目的是將散落在戰場上的資料囊（有TARGET字樣的物件）全部回收。由於視野非常惡劣的關係，玩者必須要裝備雷達。出現的敵人之中，固定砲台是最具威脅性的，玩者即使發現了資料囊，也不要急著前去回收，先將附近的砲台擊倒才是上策。當回收了所有資料囊後，任務不會立即完結，玩者還要等已方的直昇機前來。這時敵方的MT會不斷向你攻擊，由於消滅它們也不會有任何報酬，大家不妨完全無視它們，開動OB在戰場上飛來飛去，等時間過去便可。

砲台是最大的威脅


砲台的攻擊非常猛烈，玩者必須首先破壞它們


由於能見度很低，大家應以FCS和雷達來索敵

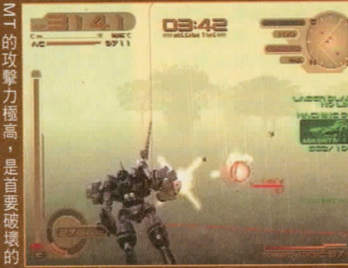
MISSION 33
據點防衛部隊陽動

依賴人：CREST
報酬：45000c
完成條件：在限時內生存
僚機：有

本任務是MISSION 32的追加任務，如果玩者的RAVEN RANK在A以上，而且能夠在上個任務中於2分鐘內破壞所有砲台，本任務即會出現。玩者的目的是「等時間過」，只要在5分鐘後仍然生存即可過關。由於敵人數量眾多，攻擊又非常密集，玩者最好是以高機動力的AC出戰，並裝備反飛彈裝置以防萬一。和有僚機同行自然更加輕鬆。在成功完成任務後，玩者可以取得特別報酬——右手武器「MWG-KARASAWA」，這是《AC》傳統上的最強光能槍，不過問題是它超級地重……

專心回避敵人的攻擊！


戰鬥機會以飛彈向玩者攻擊，有反飛彈裝置便能將它們無效化


MT的攻擊力極高，是首要破壞的敵人



MISSION 34

水精製施設防衛

依賴人：KISARAGI
報酬：24000c
完成條件：保衛設施不被破壞
僚機：有

由於是在水上的任務，玩者最好是用浮游腳部出戰。本任務開始時敵人勢力只有戰鬥直昇機，當玩者破壞了四架直昇機後，敵方的AC便會出現！這AC的武裝非常豐富，但耐久力低，用機槍或光能步槍等武器攻擊，不消多久便能將之消滅。至於其他戰鬥直昇機，大家可以交給僚機去解決。

水上AC決戰！



用重火力集中攻擊AC



在擊破AC後才開始對付直昇機

隱藏部件:INSIDE MWI-DD/20

這件部件是放在開始地點右後方的陸地上，於水管的附近（在作戰範圍邊緣）。是一件增加了彈藥數的飛彈誘餌。



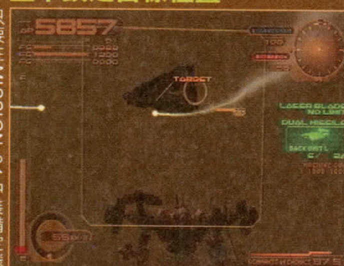
MISSION 35

爆擊機擊墜

依賴人：KISARAGI
報酬：28000c
完成條件：擊落目標轟炸機
僚機：有

這任務是MISSION 34的追加任務，當玩者的RAVEN RANK是在B以上，並且將AC在內的所有敵人消滅後，本任務便會出現。目標的轟炸機有兩架，它們出現的位置是不同的，而且一旦被它們逃離戰鬥範圍任務便當作失敗計算，因此玩者在聽到轟炸機出現的通訊後，便要立即在地圖上確認目標的位置，盡快用飛彈和機槍等去將之擊落。只要找到敵人的正確位置，要完成這任務其實是十分容易的。任務結束後，玩者會獲得特別報酬——左手武器「KES-ES/MIRROR」，這是個非常高性能的盾牌。

盡早鎖定目標位置



只要在MISSION 34中裝備定飛彈，本任務基本上是沒有難度的



於地圖上找出「TARGET」的位置

MISSION 36

KISARAGI掃討

依賴人：CREST
報酬：46000c
完成條件：敵全滅
僚機：有（強制）

這任務的內容，會根據玩者在開始時的行動而有所不同。如果玩者比僚機快一步到達基地的入口，那麼你便要先行和基地內的敵人作戰。如果是僚機先到達基地入口，則玩者便會改為負責在入口附近清除追擊的敵人。兩者中以後者的難易度較低，不過其內容都是先將敵人全滅，然後再到地底和敵AC作戰。本任務出現的敵人中，最麻煩是前來自爆的自殺戰鬥機，它們的攻擊力極高，一旦發現後必須立即消滅。而敵AC的實力也極之強橫，筆者建議大家以重型戰車AC配以重火力（1000發機槍和肩上榴彈砲）去強行將之擊破。

可選擇兩個不同的作戰方法



自殺式戰鬥機是最優先處理的目標



敵AC的機槍非常難以回避，一邊找僚機做掩護，一邊找虛位開火吧！

MISSION 37

都市侵攻部隊排除

依賴人：MIRAGE
報酬：根據擊破敵人數量而定
完成條件：敵全滅
僚機：有（強制）

這任務出現的敵人是飛行型MT，它們在飛行一段時間後，會著地並用強力的能量砲攻擊。由於在空中很難瞄準它們，玩者應等到它們著地發砲的一瞬間，用攻擊力高的武器（如MWG-KARASAWA等）一擊將它們消滅。在戰鬥後半敵方還會派出光學迷彩MT作戰，不過玩者只要在雷達確認它們的位置便可以了。本任務中玩者的同僚會和你「搶食」（因為報酬是根據擊破敵人數量而定），如果玩者覺得它不順眼，大可以掉轉槍頭攻擊它！不知為何，在消滅僚機後竟然是會有特別報酬的……

自己友內鬨！



在飛行型MT著地時便是攻擊的大好機會！



在襲擊僚機後，對方也會毫不留情地向玩者進攻

MISSION 38

ACCESS 程式奪取

依賴人：CREST
報酬：49000c
完成條件：取得目標資料後脫出
僚機：無

本任務的目的是侵入研究所內將目標的資料偷走然後離開。敵方的軍力是中型MT和會發出干擾電波的小型MT，如不先將這些干擾源破壞，玩者將不能夠LOCKON敵人。不過和MISSION 29相同，只要玩者裝備了EO，它是會無視干擾自行攻擊的。另外雷達「MRL-SS/SPHERE」也有防禦電子干擾的效果。研究所內部並不複雜，玩者很容易便能找到位於最深處的電腦，取走資料後，再沿原路離開。這時之前已消滅的敵人會再次出現，而且在通道上還會出現激光裝置，玩者只要強行突破便可。

善用EO去破解干擾電波



用EO先將發生干擾電波的小型MT破壞

通道上的激光威力不高，開盡BOOSTER衝過去吧！

MISSION 40

移送部隊護衛

依賴人：CREST
報酬：42000c
完成條件：運輸車脫離戰鬥範圍
僚機：有

本任務要保護的運輸車共有三架，但只要有一架能夠脫離任務便算成功。敵方派出的攻擊部隊為戰鬥機和飛行型MT，當中戰鬥機會不斷在上空用飛彈攻擊，和它們纏鬥並不著數，建議大家裝備反導彈裝置或誘餌來對抗。至於飛行型MT，其能量砲攻擊非常強力，運輸車被擊中的話便兇多吉少了。因此大家必須守在運輸車附近，並經常留意雷達，一發現有飛行型MT接近，便要立即前往將之消滅。僱用僚機，可令本任務進行得較輕鬆。

將來犯的敵人逐一消滅



MT的LASER是最大的威脅

一邊前進一邊散佈誘餌，令戰鬥機的飛彈失效

隱藏部件:BACK UNIT MRL-SS/SPHERE

在任務開始後，玩者先向前直進，在第一個向右轉角處登上峽谷上面，你會發現在前方有一個雷達基地，這件最強的雷達便是放在巨型雷達的後面。

以最快速度取掉它後，再和僚機匯合



MISSION 39

管道侵入

依賴人：MIRAGE
報酬：51000c
完成條件：解除所有電磁發生裝置
僚機：無

玩者的任務是在這條地下垂直管道中，解除4個電磁波發生裝置。由於電磁波的影響，任務進行中玩者的AP會不斷減少，因此大家行動速度要快（用輕～中量型AC出戰較好）。這條管道分為上下兩部份，各設有兩個電磁波發生裝置，至於它們的位置可以參考地圖（TARGET指示的地方）。當玩者回收了兩個裝置後，敵方的AC便會出現。幸好它不是甚麼強敵，用機槍和劍等基本裝備已足夠將之解決。

行動速度最重要



敵方AC會在玩者身處地方的另一邊出現

隱藏部件:EXTENSION MEST-MX/CROW

這件可令敵人雷達和LOCK-ON失效的強力部件，是藏在管道下層TARGET 4的上方，玩者要破壞天井的鐵絲網再飛上去便能找到。

在解除裝置之前不要忘了取得



MISSION 41

CREST 施設制壓（前半）

依賴人：MIRAGE
報酬：31000c
完成條件：破壞所有雷達
僚機：有

玩者的任務是將作戰範圍內的5台雷達破壞，由於有追加任務的關係，玩者實際上只有2分30秒的時間，所以行動必須要快！從地圖上確認了雷達的位置後，逐一將它們破壞吧！（雷達用劍即能輕易消滅）不過大家要小心在周圍埋伏的小型自殺戰鬥機，見到便要立即消滅。至於戰鬥直昇機的威脅不大，玩者可以無視它們，專心於雷達的破壞工作。

有效率地進行破壞工作



由於移動需時，用OB是最有效率的方法



雷達用劍斬一刀即能破壞



MISSION 42

CREST 施設制壓（後半）

依賴人：MIRAGE
報酬：31000c
完成條件：敵全滅
僚機：有

這是MISSION 41 的追加任務，如玩者能在2分30秒內將雷達全滅，通信員即會指示你前往基地內部進行掃蕩作戰，而敵方勢力是兩台AC！可見這任務如果不僱用僚機的話將會非常困難。但反過來說，如有僚機的幫助，要過關並不困難。敵方兩台AC之中，玩者應該集中攻擊逆關節型的一台，因為它擁有較強的武裝(多彈頭飛彈)，而且耐久力也較另一台戰車型AC為低。將它消滅後，在二打一的情況下，玩者沒有輸的道理。武器方面，筆者建議大家使用1000發機槍和浮游砲「KWX-OC-22」的組合。

二對二 AC 戰鬥！



敵方的飛彈攻擊非常凌厲，大家最好預先裝備誘餌來對抗

在這密封的環境下，浮游砲可說是對AC用必殺武器

MISSION 44

巨大兵器擊破

依賴人：MIRAGE
報酬：80000c
完成條件：破壞機動兵器
僚機：有

由於戰鬥舞台是在水上，玩者必定要用浮游腳出戰。這台管理者派出的巨型機動兵器擁有強力的榴彈砲、多彈頭飛彈和浮游砲，當中榴彈砲筆者相信利用玩者浮游腳的速度，要回避應不會很難；至於飛彈，當然是利用一貫的辦法——裝備反飛彈裝置或誘餌去抵抗；最後的浮游砲，玩者只要一見到就用機槍去破壞即可。留意這機動兵器會間歇地潛入水底，這時任何武器都對它無效，必須等到它浮上水面後才攻擊。基本上只要玩者保持在它的背後，再不斷用EO、機槍或大型火箭去攻擊，你會驚訝它原來是那麼脆弱！

事前準備工夫要做足！



在敵人潛水後，玩者應專心回避

和僚機一起用攻擊力高的武器狂攻！

隱藏部件: 右手武器 KWB-MARS

在作戰開始地點處的地面有兩塊鐵絲網，它們是可以射破的，在其中一個的下方藏有最新型的右手劍「KWB-MARS」。

回收了隱藏部件才開始戰鬥吧



MISSION 43

管理者部隊迎擊

依賴人：CREST
報酬：56000c
完成條件：敵全滅
僚機：無

由管理者派遣的球型MT會不斷在管道的下方出現，並且不斷向上移動，如果讓它們到達頂部任務便當作失敗。一開始玩者是位於管道的下方，由於從上方向下狙擊比從下方向上狙擊容易，任務開始後大家應立即向上飛，直達頂部附近的高台，從這裡用1000發機關槍和EO等去狙擊來犯的敵人便可。留意這些MT的攻擊力不低，玩者又沒有甚麼空間去做回避動作，因此最好是以防禦高的重型AC去作戰。

別讓敵人突破防線！



EO的自動攻擊，可令本作戰變得極之輕鬆

即使敵人數量眾多，也不要手忙腳亂，冷靜地將它們逐一消滅即可

MISSION 45

侵入路探索

依賴人：MIRAGE
報酬：55000c
完成條件：敵全滅
僚機：有

在本任務的途中，與你同行的僚機「リップハンター」會突然倒伐相向，加上有另一台AC和光學迷彩MT出現，戰況對玩者極之不利。這裡筆者教大家一個秘技，在任務開始時，在玩者面前有一道閘門，而僚機就在這門的背後。這時玩者應站在距離門比較遠的位置，然後按○掣用劍攻擊，你會發現這樣做是可以攻擊到僚機的！之後重覆以上步驟，直至破壞リップハンター為止。這樣往後的戰鬥便輕鬆得多了。

先行將僚機破壞！



在門後面用劍攻擊僚機！

途中出現的敵AC是以飛彈為主力，反導彈裝置自然不能缺少

MISSION 46

MIRAGE 施設侵入

依賴人：UNION
報酬：52000c
完成條件：取得目標資料後脫出
僚機：無

在本任務中玩者可以發現有三個目標（在地圖上以TARGET顯示），它們便是目標的電腦匙咭，將它們集齊後，玩者要再到電腦室中，利用這些電腦匙咭開啟資料庫後，再從ESCAPE POINT處離開。雖然聽起來好像很複雜，但其實只要裝備有地圖功能的頭部，便不可能會迷路。問題是出於奪取了資料後出現的AC上，這AC的擴散砲威力極高，加上是在密封的環境內與它作戰，玩者要非常小心，記得要以自己順手的對AC戰裝備出戰！留意敵方的小型MT在玩者擊倒了AC會復活，因此記得要留少許彈藥作脫出之用。

集齊匙咭取得機密資料



奪取了匙咭後，便可以在電腦室中使用



敵AC的動作很快，而且會不斷埋身，玩者最好是拉遠距離來作戰

MISSION 47

能量爐防衛

依賴人：UNION
報酬：67000c
完成條件：擊倒敵AC
僚機：無

任務的目標是將能量爐內部的管理者AC破壞，一開始，玩者會發現面前的通道是被能量牆所阻住，如強行通過，玩者會受到極大的傷害，因此大家應等能量牆消失後才前進。不過玩者要留意通道的盡頭是設有一台強力的砲台，於能量牆消失後不久後它便會開砲，其攻擊力足以一砲扣掉你2、3000AP！所以玩者在它開火前，便要躲在左右兩邊的凹位處回避。當到達了通道盡頭和將砲台破壞後，便要和敵AC作戰了。這台AC裝備了大量強力的能量砲和EO，玩者和它正面決戰絕不著數，隔著中央的能量爐作戰會較為輕鬆。

計算好砲擊的時間！



利用砲擊前的空檔時間前進



中央的能量爐在受到太多傷害的話是會被破壞的，小心不要直擊到它

MISSION 48

機動兵器侵攻阻止

依賴人：UNION
報酬：100000c
完成條件：消滅大型機動兵器
僚機：有

目標的機動兵器由於會以大量飛彈向玩者攻擊，大家一定要裝置誘餌（反飛彈裝置的彈數會不足以應付）。其他建議裝備的武器包括大型火箭（必需品）、1000發機關槍或右手榴彈砲。在任務開始後，玩者應立即用大型火箭向機動兵器攻擊，如發現敵人開始用飛彈攻擊，則立即發射數個誘餌，將它們引開。大約在5發火箭後，機動兵器即會分體。這時玩者如只想過關，可以繼續用火箭集中攻擊本體即可。如要將子機也一同擊倒，難度則非常高。由於子機的移動速度極高，玩者一定要用OB去追趕它，並閃到其正後方，用榴彈砲、大型火箭或多彈頭飛彈去攻擊。

如果玩者可以不僱用僚機完成這任務，便可以獲得特別報酬——左手武器「MLB-MOONLIGHT」，它是《AC》系列中最強的名劍，大家一定要取得！另外，如果玩者能夠將一直以來的管理者AC都全部破壞，在完成這任務後，可以取得中量型EO CORE「MCM-MX/002」。

必須有萬全的飛彈對策



沒有誘餌，在這飛彈橫飛的情況下絕對是死路一條



單是用大型火箭從遠距離攻擊，已足以將本體破壞



利用OB繞到子機的背後，便不怕受到它砲擊



最簡單消滅子機的方法，是使用分裂飛彈「MWX-LANZAR」，它會完全自動追蹤，連LOCKON也不用

隱藏部件:BOOSTER CBT-FLEET

這個隱藏的最強出力BOOSTER是藏在戰場的最角落處，就在開始地點的右後方。



中央的黑點便是了，大家可從畫面上的雷達處大約知道其位置

MISSION 46

中樞侵入

依賴人：UNION
報酬：150000c
完成條件：破壞管理者
僚機：無

獨力與兩台管理者 AC 戰鬥！

這是《AC3》的最後一個任務，它分為前半和後半兩部份，前半基本上只是和些嘍囉戰鬥，完全不可能難倒玩者。加上進入後半時玩者的 AP 和彈藥會完全回復，大家可以安心戰鬥。至於後半戰主要是和管理者的兩台 AC 戰鬥，它們持有榴彈砲和 EO 等攻擊力極強的武器，不過幸好防禦力低，只要先集中消滅其中一架 AC 後，之後的戰鬥便很輕鬆了。筆者只是利用一支1000 發機槍和 MOONLIGHT也可以過關，相信大家也一樣可以。

到了基地的最深處，玩者終於要面對面和管理者對決了。話雖如此，管理者是沒有攻擊能力的，玩者只要將它的外牆破壞，再向露出來的中樞部份攻擊，不消一會便能將之消滅！



最後的管理者AC戰，使用渾身解數來作戰吧！



向TARGET的部份開火，即能將外牆破壞

最後兩件隱藏部件

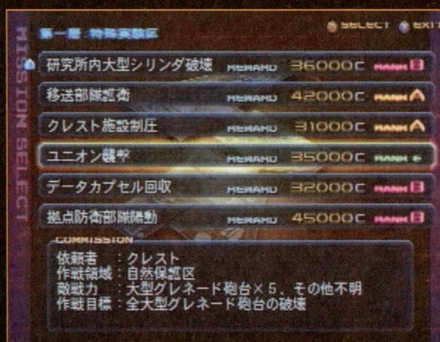
在爆機後，UNION 會送上遊戲最後兩件隱藏部件——BACK UNIT「MWX-STRING」和 OPTIONAL PARTS「OP-INTENSIFY」，前者是強力的四連發 LASTR 砲，後者則是可令玩者變成強化人的OP！





爆機後的世界

在完成了「中樞侵入」後，玩者便可以在MISSION 中選擇所有 MISSION（包括所有追加任務或有分支的任務），在 ARENA 中，一些尚未出現的RAVEN 也會一次過出現。當玩者擊倒了 ARENA 中的最後敵人「エース」後，一個以 2on2 為規則的「EXTRA ARENA」更會出現！



完成所有餘下的MISSION，以獲得企業貢獻度



EXTRA ARENA 中大家可以一嘗 2on2 的滋味

OP「OP-INTENSIFY」能力取得法

OP-INTENSIFY這可令玩者成為強化人的部件，在最初是沒有任何功能的。玩者須要裝置著它然後完成以下的事項，才能逐步將它的能力加強。



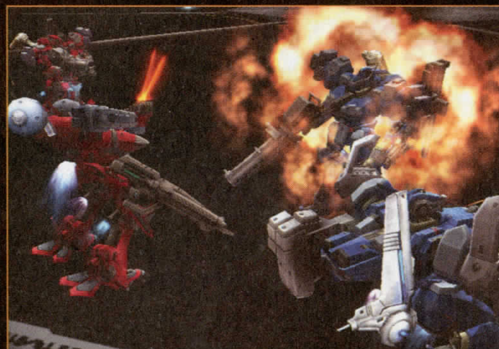
任務	目標	追加機能
水精製施設防衛	擊破敵AC	「對飛彈迎擊機能強化」，可使反飛彈裝置的性能加強
機動兵器侵攻阻止	擊破子機完成任務	「大砲制限解除」，可使兩腳、四腳、逆關節和浮游型AC能像戰車型AC般自由地發射大砲系武器
機動兵器侵攻阻止	不擊破子機完成任務	「冷卻機能強化」
巨大兵器擊破	完成任務	「劍光波使用可能」，令玩者的劍能發出光波（按著BOOSTER揮劍）
ARENA	擊敗「サンダーハウス」	「雷達機能追加」
ARENA	擊敗「エース」	「BOOSTER效率強化」，可令玩者的能量消耗減半，有了它，輕量AC可以在空中永不著地……
ARENA	擊敗「エグザイル」	「劍攻擊範圍強化」
中央研究所防衛	擊破敵AC	「射擊補正機能強化」，可令LOCKON後的射擊軌道更準確
溶解爐破壞阻止	擊破敵AC	「旋回性能強化」
封鎖地區侵入者排除	擊破敵AC	「各種SENSOR機能追加」

簡易ARENA屈機法

使用兩腳AC和裝備兩肩浮游砲「KWX-OC-22」，選擇UNDERGROUND FACTORY為戰場。戰鬥開始後便不斷在敵方周圍小跳移動和發射浮游砲，這樣可令絕大部份以空中戰為主的敵人毫無還擊之力，就算是「エース」和「エグザイル」也一樣！



越高位的敵人，便越容易用這招去擊破





往達成率100%之路

要令達成率到達100%，玩者必須將以下的所有事項完成

- ARENA完全制霸
- EXTRA ARENA完全制霸
- 完成所有MISSION
- 擊敗所有在MISSION中出現的敵AC
- 取得所有隱藏部件
- 取得所有OP-INTENSIFY的追加機能



PS2
2002年 3月28日

TEXT：KACHUN

KINGDOM HEARTS
攻略第二回

Deep Jungle

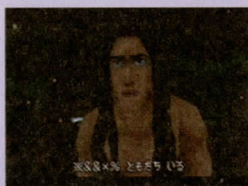
故事大綱

為了尋找失蹤的同伴及國王，SORA和DONALD等人便繼續出發，向另一個未知的神秘世界邁進！為了是否降落到一個名叫「DEEP JUNGLE」〔ディーブジャングル〕的世界，SORA及DONALD展開了爭執，後更因為SORA干擾GUMMI SHIP的操作而令飛船失控。之後，SORA與DONALD及GOOFY二人失散了。究竟三人能否再次重聚？

一個人到達陌生的世界「DEEP JUNGLE」，SORA即受到猛獸SOBOR〔サボー〕的襲擊，幸最後亦安然無恙。同時，又結識到一個看來已居於深山多年、並不太懂人語的善良青年「TARZAN」〔ターザン〕；在言談之間，對方似乎是知道有關KAIRI等人的事情，SORA是否能藉此找到她們二人呢？

在TARZAN的引領下，SORA來到設於森林深處的營地，並認識了為研究猩猩生態而來的「JANE」〔ジェーン〕；之後，DONALD等二人亦隨「CLAYTON」〔クレイトン〕來到營地。與JANE不同，CLAYTON並非為研究、而是為「捕獵」猩猩而來到森林的；他的出現，究竟會為原來寧靜的森林帶來甚麼樣的轉變？


◆SORA和DONALD為是否降落DEEP JUNGLE發生了爭執。



◆TARZAN似乎知道KAIRI等人的下落啊……


◆GOOFY擔心SORA的安危。


◆此人究竟是敵是友？

地圖&EVENT

全個「DEEP JUNGLE」，基本上是由多張小地圖組合而成；每張地圖的面積都不算大，但由於四周環境都茂密的叢林，加上四通八達，初時大家可能會因此而被弄得頭昏頭脹。但大家不用擔心，參考後頁所附的地圖後，「DEEP JUNGLE」內的地形環境以至道具位置便能一清二楚。

在「ジャングル：カバの沼」內，沼澤內將有著三頭河馬，玩家可利用牠作為跨越沼澤的跳板；其中，中間的一頭是會隨時間作上下升降的，這點絕對值得玩家們加倍留意。

「DEEP JUNGLE」內設有兩個MINI GAME，玩者將可分別在遊戲前段和尾段使用得到。第一個是跳垂藤的TIME ATTACK遊戲；玩需要以最短時間，利用森林中垂下的樹藤，走完橫跨「巨木群」和「入口」之間的賽道。遊戲又設有四種難度選擇，方便不同玩者的要求和需要。至於另一個MINI GAME「SLIDER」，則只能在完成全版遊戲後才可玩到。在「大穴」裡，有一條通往「キャンプ」的滑道；但在完成遊戲後，這條滑道則會變成一個MINI GAME供玩者使用。在滑行過程中，玩者可以盡量收集置於滑道上的「木の實」；視乎在遊戲內取得「木の實」的數目，玩者將可取得不同種類的道具。跟之前介紹過的MINI GAME一樣，SLIDER一樣設有多條賽道選擇，總數更達5條之多。為了珍貴的道具和創造紀錄，大家努力吧！



◆這些幻燈片究竟隱含著甚麼意思。



◆與SABOR進行連場激戰......



◆中間的一頭河馬會隨時間而上下升降。



◆利用垂藤在森林各處穿梭。

戰鬥須知

從進入「DEEP JUNGLE」開始，SORA便會受到來主獵豹SOBOR的突襲；後者擅於以極快的速度衝前撲擊對手，故玩者應避免與牠作正面衝突。戰鬥方面，可利用跳躍跳到SOBOR後面然後突擊，又或者藉跳起在空中向牠施以連環攻擊。由於對手耐戰力不算高，玩者只要施以兩、三次連環攻勢，便足叫牠敗陣而逃。

這版的最後BOSS包括獵人CLAYTON和變色龍「ステルススニーク」。CLAYTON無論是戰鬥及防禦力都不高，最厲害的莫過於手上的來福槍；建議玩者可對他作近距離埋身戰，便足可令對手無法招架。CLAYTON在受到一定程度的攻擊後，「ステルススニーク」便會出現，而CLAYTON則會騎上牠背上作聯合攻擊。到了這個階段，建議玩者先集中攻擊「ステルススニーク」，方法則採用對付之前其他BOSS的相同辦法，即在近距離的情況下，跳起然後作連環攻擊，而距離較遠時則採用「ファイア」魔法作為攻擊主力。



◆SABOR的動作相當敏捷。



◆單獨情況下的CLAYTON可以輕易應付。



◆鎖定「ステルススニーク」，然後作出連環攻擊。



◆對付BOSS，空中COMBO仍然是不二法門。

道具搜尋

今次地圖上的道具大多顯而易見，配合後頁所提供的地圖，相信大家定必能滿載而歸。比較有趣的，包括需要玩家集齊所有烹調方法，以及各項實驗MEMO後方可取得的兩件道具。另外，CLEAR後才可玩到的MINI GAME「SLIDER」，將為玩家提供各類珍貴道具；有興趣的話大可踴躍參加。



◆集齊所有烹調方法並為爐具點火，便可獲贈有用道具。



◆收集地圖內的「木之實」，也是換取道具的重畏途徑。



◆又找到寶箱了！



◆拯救小猩猩後，獲贈各種道具。

全EVENT流程表

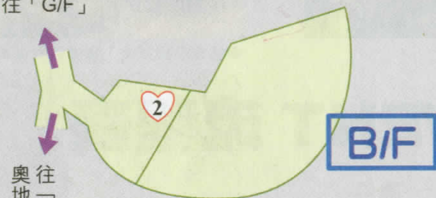
地點	事件
樹上の家	與獵豹SABOR對決，取勝後獲得15點經驗值，並與「TARZAN」〔ターザン〕成為同伴。
キャンプ	到達「營地」〔キャンプ〕後，進入「帳幕」〔テント〕內。
キャンプ：テント	與「JANE」〔ジェーン〕對話。
キャンプ：テント	將6枚幻燈片〔スライド〕放入放映機中。
キャンプ	走出「帳幕」，受到SABOR的突襲，取勝後獲得15點經驗值。
キャンプ	發動藍色TRINITY，尋回第34、35、36隻班點狗。
竹やぶ	在來回「キャンプ」與「ジャングル：岩壁」時SABOR多次出現，取勝得獲得15點經驗值。
ジャングル：入り口	抵達後，與「KERCHAK」〔カーチャック〕等邂逅。
ジャングル：カバの沼	在通往「ジャングル：入り口」長春藤旁的寶箱內，尋回第25、26、27隻斑點狗。
ジャングル：巨木群	可參加跳垂藤TIME ATTACK小遊戲。
ジャングル：入り口	在地圖中央的寶箱，尋回第28、29、30隻斑點狗。
ジャングル：奥地の大樹	發動藍色TRINITY，尋回第31、32、33隻斑點狗。
樹上の家	到達後再遇上KERCHAK等。
キャンプ：テント	進入「帳幕」，隨即有EVENT發生。
キャンプ	從HEARTLESS手上救回小猩猩，取得「プロテスグミ」。
竹やぶ	從HEARTLESS手上救回小猩猩，取得「ファイアグミ」。
ジャングル：岩壁	從HEARTLESS手上救回小猩猩，取得「エアロガグミ」。
ジャングル：奥地の大樹	從HEARTLESS手上救回小猩猩，取得「エアロガグミ」。
樹上の家	從HEARTLESS手上救回小猩猩，取得「シェルグミ」。
キャンプ：テント	進入「帳幕」之後離開，便會聽到從「竹林」〔竹やぶ〕處傳來槍聲。

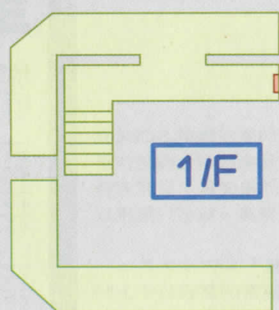
竹やぶ	再與SABOR 對決，取勝後可獲得150 點經驗值，並取得「ホワイトファング」。
キャンプ：テント	返回「帳幕」中。
ジャングル：奥地の大樹	攻擊吊於半空的巨大果實，便可成功拯救JANE 。
ジャングル：岩壁	與「CLAYTON」〔クレイトン〕決戰，受到一定攻擊後，對方便乘上巨蜴「CHAMELEON」〔カメレオン〕再戰；擊到他後可修得魔法「ケアル」。
こころの洞くつ	在洞窟內找到「ナビグミのかけら」。
キャンプ：テント	從TARZAN 處獲得「ネイティブワーク」。
キャンプ：テント	完成「DEEP JUNGLE」後，可發動紅色 TRINITY 。
ジャングル：大穴	可參與SLIDER 小遊戲。

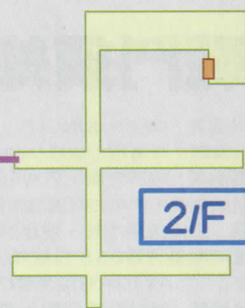
地圖道具清單

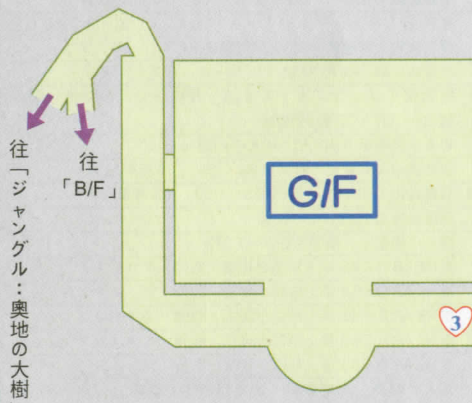
編號	地點	發現物	補充說明
1	樹上の家	プロテラネックレス	樹上之家頂層的寶箱內
2	樹上の家	メガポーション	樹上之家B/F 層的寶箱內
3	樹上の家	ポーション	打破酒桶
4	ジャングル：大穴	メガエーテル	
5	キャンプ	藍色 TRINITY	在往「ジャングル：カバの沼」通道附近
6	キャンプ	スライド3	畫板旁邊
7	キャンプ	スライド6	地球儀附近
8	キャンプ	實驗メモその2	調查地球儀
9	キャンプ	スライド1	帳幕上
10	キャンプ	スライド5	幻燈片2〔スライド2〕之上
11	キャンプ	スライド2	帳幕左邊
12	キャンプ	實驗メモその3	調查流聲機
13	キャンプ	お料理のレシピその2	調查帳幕前的旗桿
14	キャンプ	スライド4	帳幕前的木箱上
15	キャンプ	お料理のレシピその1	調查大鐘
16	キャンプ	實驗メモその1	調查晒晾衣物
17	キャンプ	ポーション	打破酒桶
18	キャンプ	ハイポーション	集齊烹調方法後向爐頭施以魔法「ファイア」
19	キャンプ	エーテル x2	集齊實驗記事後向桌上實驗用品施以魔法「ブリザド」
-	キャンプ：テント	プロテスグミ	從DONALD 處獲得
20	キャンプ：テント	ミスリルのかけら	帳幕寶箱內
21	ジャングル：岩壁	ミスリルのかけら	岩壁高處寶箱內
22	ジャングル：岩壁	メガポーション	岩壁高處寶箱內
23	ジャングル：カバの沼	メガポーション	矮樹上的寶箱內
24	ジャングル：カバの沼	子犬25、26、27	通往「ジャングル：入り口」長春藤附近的寶箱內
25	ジャングル：カバの沼	エスナグミ	矮樹上的寶箱內
26	ジャングル：入り口	子犬28、29、30	地圖中央寶箱內
27	ジャングル：巨木群	Time Attack 小遊戲	調查SAVE POINT 附近的小花
28	ジャングル：巨木群	ミスリル	地圖高處
29	ジャングル：奥地の大樹	藍色 TRINITY	往「樹上の家」通道附近
30	ジャングル：最上層	綠色 TRINITY	中央處
-	キャンプ	プロテスグミ	從HEARTLESS 手上救回小猩猩
-	竹やぶ	ファイアグミ	從HEARTLESS 手上救回小猩猩
-	ジャングル：岩壁	エアロガグミ	從HEARTLESS 手上救回小猩猩
-	ジャングル：奥地の大樹	エアロガグミ	從HEARTLESS 手上救回小猩猩
-	樹上の家	シェルグミ	從HEARTLESS 手上救回小猩猩
-	竹やぶ	ホワイトファング	第四次戰勝SABOR 後獲得
-	ジャングル：岩壁	ケアル系の魔法	戰勝CLAYTON 後獲得
-	瀧の裏	ミスリルのかけら	洞窟寶箱內
-	瀧の裏	シェルグミ	洞窟寶箱內
-	瀧の裏	ミスリル	洞窟寶箱內
-	瀧の裏	オリハルコン	洞窟寶箱內
-	こころの洞くつ	白色 TRINITY	洞窟寶箱內
-	こころの洞くつ	ナビグミのかけら	封閉匙孔後取得
-	キャンプ：テント	ネイティブワーク	從TARZAN 處獲得
-	キャンプ：テント	可發動紅色 TRINITY	CLEAR「DEEP JUNGLE」後獲得
-	ジャングル：大穴	AP UP	在SLIDER 小遊戲內集得10 個木之實
-	ジャングル：大穴	オリハルコン	在SLIDER 小遊戲內集得20 個木之實
-	ジャングル：大穴	ラストエリクサー	在SLIDER 小遊戲內集得30 個木之實
-	ジャングル：大穴	ガードアップ	在SLIDER 小遊戲內集得40 個木之實
-	ジャングル：大穴	パワーアップ	在SLIDER 小遊戲內集得50 個木之實

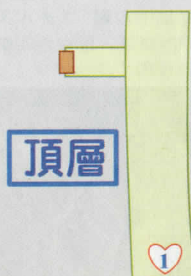
Deep Jungle 地圖











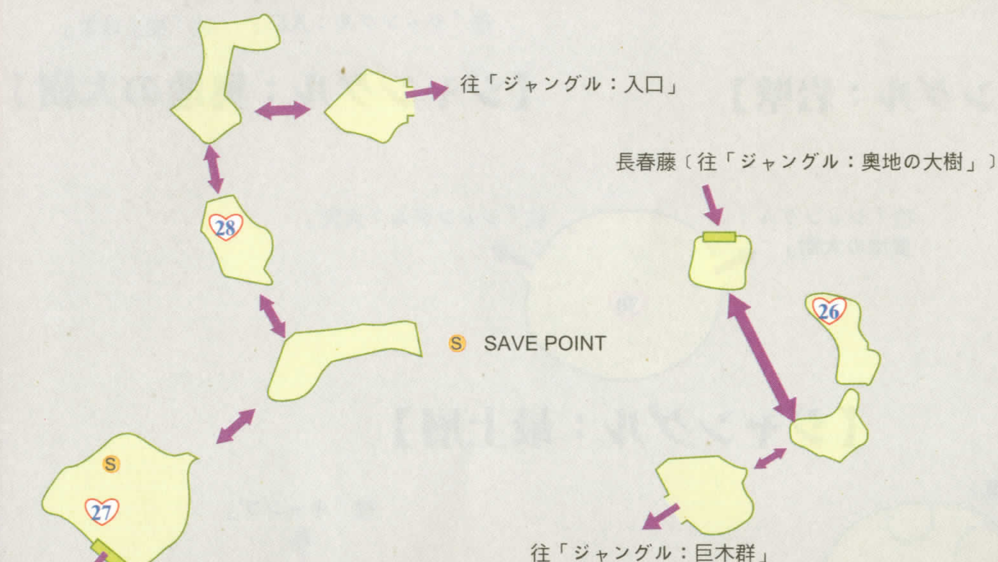
梯子

【樹上の家】

過關後……

正如之前所說的一樣，玩者在完成「DEEP JUNGLE」後將可返回之前到過的世界，檢拾仍然遺留在那裡的各種道具，及碰上之前未碰過的EVENT。此外，在完成「DEEP JUNGLE」後，主角們亦將可發動紅色TRINITY。大量道具及EVENT就在眼前，要求真正完成遊戲的您又豈能錯過！

另外，通過重返舊世界，主角們將會遇上多個重要EVENT，包括重遇RIKU、進入「小熊維尼」〔プー〕所居住的「100畝之森林」〔100エーカーの森〕等。當然啦，一路上大家亦將遭受包括新登場HEARTLESS的伏擊；但如此重要EVENT在前，對於所謂舊世界您又豈能不認真搜尋？



【ジャングル：巨木群】

【ジャングル：入口】

往「キャンプ」

往「ジャングル：岩壁」

【竹やぶ】

長春藤〔往「ジャングル：巨木群」〕

28

24

25

長春藤
〔往「ジャングル：入口」〕

往「キャンプ」

【ジャングル：カバの沼】


◆原來「2番街：路地裡」的水道是通往「魔法使用書齋」的秘道。

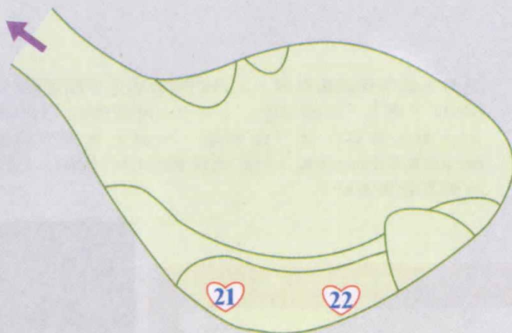

◆各位觀眾：小熊維尼登場！！！


◆在小熊維尼之家也可以找到道具啊！

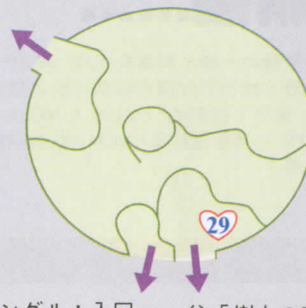

◆終於跟RIKU重逢了！



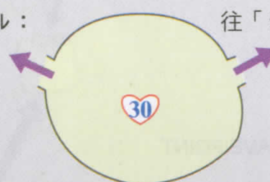
RE07057
RE07058
RE07059
RE07060



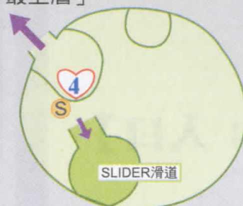
【ジャングル：岩壁】



【ジャングル：奥地の大樹】

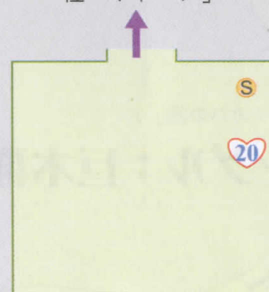


【ジャングル：最上層】

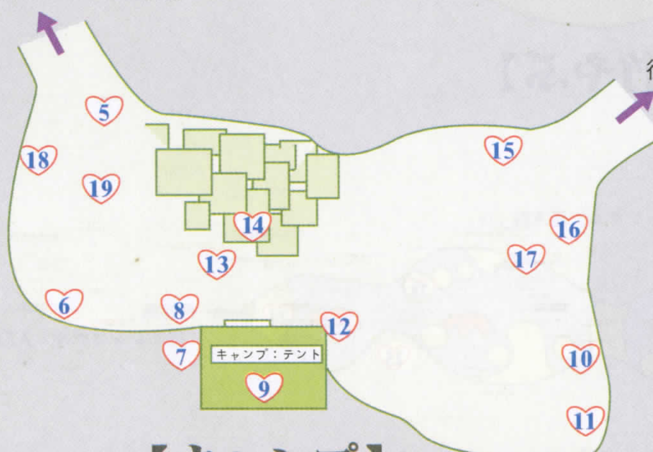


S SAVE POINT

【ジャングル：大穴】



【キャンプ：テント】



【キャンプ】

過版後全EVENT流程表

<TRAVERSE TOWN> 地點	事件
1番街	發動ITEM SHOP附近後巷的紅色TRINITY。
2番街：路地裏	打開木箱附近的寶箱，尋回第4、5、6隻斑點狗。
2番街：路地裏	發動水道中的紅色TRINITY。
隱藏水道	與LEON對話，並取得「大地のかがやき」。
隱藏水道	打開樓梯附近的寶箱，尋回第10、11、12隻斑點狗。
アクセサリーショップ	與CID對話，
魔法使用書齋	之後，由FAIRY GODMOTHER將「大地のかがやき」變成召喚魔法「シンバ」。
魔法使用書齋	調查桌的書本，可到達「100畝之森林」〔100エーカーの森〕
<100畝之森林> 地點	事件
100エーカーの森：草原	往右下方走，與小熊維尼對話。
ブーのいえ	往左方中央處走，與小熊維尼對話。
<TRAVERSE TOWN> 地點	事件
3番街	與RIKU重逢。
3番街	在「小さな家」與CID對話，並取得「テレポグミ」。
2番街	發動置於天台大鐘附近紅色TRINITY，令主角們進入放置大鐘的位置。
2番街	拉動繩子三次。
2番街	在噴水池附近遇上「OPPOSITE ARMOR」〔オポジットアーマー〕，取勝的話便可獲「風の力：エアロ」。
2番街	與「OPPOSITE ARMOR」戰後，取得「ナビグミのかけら」。
1番街	與CID對話，取得「コメットグミ」。
アクセサリーショップ	與接待處旁的「PINOCCHIO」〔ピノキオ〕。
<OLYMPOS COLISEUM> 地點	事件
コロシアム：ロビー	競技大會進行中。

舊世界道具清單

<TRAVERSE TOWN> 地點	發現物	補充說明
1番街	紅色TRINITY	ITEM SHOP附近後巷
2番街	子犬4、5、6	2番街：路地裏木箱附近的寶箱
子犬たちの家	ファイガグミ	尋回24隻斑點狗後
2番街：路地裏	紅色TRINITY	水道中
隱藏水道	白色TRINITY	隱藏水道中
隱藏水道	大地のかがやき	與LEON對話後
隱藏水道	子犬10、11、12	樓梯旁邊
アクセサリーショップ	古びた本	與CID對話
<100畝之森林> 地點	發現物	補充說明
100エーカーの森：草原	ミスリルのかけら	樹內寶箱中
ブーの家	エリクサー	調查廚櫃
ブーの家	メガエーテル	叩打煙囪
<TRAVERSE TOWN> 地點	發現物	補充說明
3番街	テレポグミ	在「小さな家」與CID對話
2番街	紅色TRINITY	大鐘前
2番街	魔法「エアロ」	與「OPPOSITE ARMOR」對戰後
2番街	ナビグミのかけら	與「OPPOSITE ARMOR」對戰後
1番街	コメットグミ	從CID處獲得

Agrabah

故事大綱

完成「DEEP JUNGLE」的探索後，SORA等人照例返回包括「TRAVERSE TOWN」的舊世界，嘗試解開之前無法解釋的疑團。當一切似乎進展得十分順利之際，他們其實已一步一步、走近敵人的圈套中；可是，相信SORA就連做夢也沒有想到，敵人當中竟然包括一位跟自己相熟人在內......

到達一個神秘的世界--「AGRABAH」〔アグラバー〕。用神秘來形容其實一點也沒有誇張，因為它裡頭的而且確存在著各種難以解釋的事物，其中包括會飛天的地毯、以及一個藏身於油燈壺內的燈神。在因緣際會之下，SORA等又結識了當地的少年「ALADDIN」〔アラジン〕以及公主「JASMINE」〔ジャスミン〕；二人的出現，對於主角們今次的冒險之旅到底會有著甚麼影響？

之後，JASMINE被邪惡的「JAFAR」〔ジャファー〕擄去了，而後者的目的是為了要她打開甚麼「最後之門」。在JAFAR背後，原來是有一位叫「MALEFICENT」〔マレフィセント〕的女人在出謀獻策的；究竟這位外表冷酷得人叫人心寒的女人是甚麼人？她的真正目的是甚麼？而她又與KAIRI的失蹤有著甚麼關係？



◆這位便是AGRABAH王之女JASMINE。



◆YEAH！有飛毯坐！



◆燈神可以為他的主人實現三個願望。



◆跟JAFAR一起的女人究竟是何方神聖？

地圖&EVENT

今次「AGRABAH」的地圖，主要係由「AGRABAH市」〔アグラバー〕和「魔法之洞窟」〔魔法の洞窟〕兩部份所組成的。前者以阿拉伯式市鎮為設計藍本，由大大小小的黃色小屋、條然有序的市集小巷所組成；至於後者則近似一般RPG遊戲的地穴迷宮，洞窟小路四通八達，加上有水道分隔，相信會令不少玩家成為「迷途羔羊」。要掌握有關地形，參考後頁所提供的地圖後便能一清二楚。

此外，由於主角們需要經常跳上屋頂開啟寶箱，又或者藉小屋上部的通道，進入地面不能進入的地域，玩者必須利用地圖上的一切工具去達到上述目的。除了大家熟悉的木箱、酒桶以外，玩者亦可利用房屋向外撐開的窗戶，以及地面商店的帆布簾作空中通道，讓主角們在地圖內自由穿梭。

至於EVENT方面，在找到擄走JASMINE的JAFAR之前，SORA必須先利用手上的KEY BLADE，將設於地圖上的匙洞全部解除。在「AGRABAH」內出現的匙洞共有三個，一個設於「アラジンの家」，至於另外兩個則可分別於「裏通り」及「バザール」內找到。當解除所有匙洞後，玩者便可在「王宮前」找到JAFAR，並準備與「パラサイトケイツ」展開對決。


◆解除隱藏在地圖各處的三個匙洞。


◆利用撐開的窗戶作空中通道。


◆充滿阿拉伯小鎮風情的AGREBAH......


◆部份通道被封閉了，只有尋找其他通道......

戰鬥須知

在這版遊戲內，玩者將要準備三場BOSS戰。首先登場的將會是「ポットセンティピード」，這頭由陶罐組成、外表看來像條蜈蚣的怪物，擁有極高的耐戰能力。在與牠對決時，建議玩家集中攻擊牠的頭部；同一時間，亦要經常留意主角本身的HP情況，配合復原魔法的使用，應該可以將這頭難纏的對手擊倒。

至於地圖內的另一位BOSS級敵人，則是出現於「砂漠：洞窟入口」的「TIGER HEAD」〔タイガーヘッド〕。顧名思義，TIGER HEAD是個外型如虎頭般的對手，而牠的虎眼又會射出狙擊主角們的光炮。對付牠的方法，是藉虎頭還貼近地面時，正面跳上去並向牠作連環攻擊；反之，當虎頭升上較高位置後，由於無法向牠作出攻擊，玩者則可專注於閃避對手射出的光炮。由於對手在耐戰力方面並不算十分高，利用上述方法，相信不消一會便能將牠擊退。

終於來到挑戰這世界的最後BOSS--JAFAR喇！這裡的JAFAR將設有兩個形態：在第一個形態下，JAFAR的攻擊將會以射出火球為主；建議玩家可向他作埋身戰，並利用空中COMBO向後者作出連環攻擊。在第二個形態下，對手將會化身成「魔人JAFAR」，並在由多組不斷升降平台組成的房間內，向主角們作出攻擊。雖然如此，但主角們要攻擊的卻不是JAFAR，而是他的手下小鳥「イアーゴ」。「イアーゴ」將會帶著神燈，在房間內飛來飛去；玩者需要做的是追著牠，到適當位置時跳起對牠作出攻擊。在擊倒小鳥後，神燈便會落入SORA手中，並將「魔人JAFAR」收回神燈內。


◆集中攻擊「ポットセンティピード」的頭部......


◆趁虎頭貼近地面，跳起作連續攻擊。


◆第一形態下的JAFAR，絕對不難應付......


◆別管那個魔人，集中攻擊他的手下「イアーゴ」.....

道具搜尋

在「魔法洞窟」的「遺物間」和「暗之間」，主角們需要借助ALADDIN的同伴馬騮仔「アブー」之力，觸摸洞內的石像，才能讓遊戲繼續進行；相同方法亦可應用於開啟放在「寶物庫」高處的寶箱。另外，由於這方法必須在ALADDIN被編入隊中時才能使用，故這兩個放於「寶物庫」高處的寶箱亦只能在今次〔ALADDIN同行的情況下〕行程中拿到。


◆相對於之前的市鎮，「魔法之洞窟」明顯較易令人迷路。


◆借助ALDDIN同伴「アブー」的力量，解除洞窟內重重疑團。


◆洞窟內可謂機關重重......


◆再次借助「アブー」的力量，登上「寶物庫」的高處。

全EVENT流程表

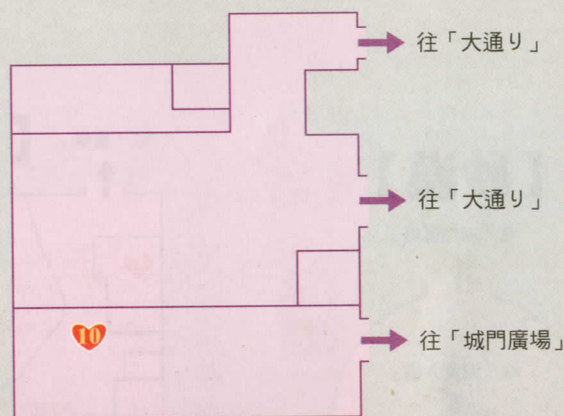
地點	事件
-	登上GUMMI SHIP選擇「ワープホール」，向「AGRABAH」邁進。
アラジンの家	移開小桌，讓飛毯飛出。
アラジンの家	打開寶箱，尋回第37、38、39隻斑點狗。
裏通り	邂逅JASMINE。
裏通り	解除匙洞
砂漠	坐飛毯
洞窟入口	擊退HEARTLESS拯救ALADDIN。
アラジンの家	與ALADDIN對話
バザール	解除匙洞
バザール	發動藍色TRINITY，取得メガエーテル
王宮前	遇上JAFAR，並與BOSS「ポットセンティピード」交戰；取勝後可獲「オーバーレイ」。
洞窟入口	與BOSS「TIGER HEAD」對戰。
沉默の間	觸碰石像。
沉默の間	發動藍色TRINITY，取得「サンダーグミ」。
隠された部屋	用魔法「ファイア」射擊石柱。
遺物の間	ALADDIN在隊的情況下調查石像。
暗闇の間	ALADDIN在隊的情況下調查石像。
暗闇の間	打開寶箱，取得「ちぎれたページ」。
寶物庫	發動紅色TRINITY，取得「ミスリルのかけら」。
寶物庫	經ALADDIN調查石像後將SORA彈上高台位置，並尋回第52、53、54隻斑點狗。
ランプの間	與JAFAR對決，取勝後獲得魔法「ブリザド」。
ランプの間	走到JASMINE所處位置，JAFAR變身。
ランプの間	跳到地面大穴中，再與JAFAR展開對戰；取勝後可獲魔法「ファイア」和「アンセムレポート0」。
アラジンの家	從ALADDIN處得到召喚魔法「ジーニー」和「デザイアーランプ」，並可發動綠色TRINITY。
物置部屋	發動綠色TRINITY後獲得POWER UP。

地圖道具清單

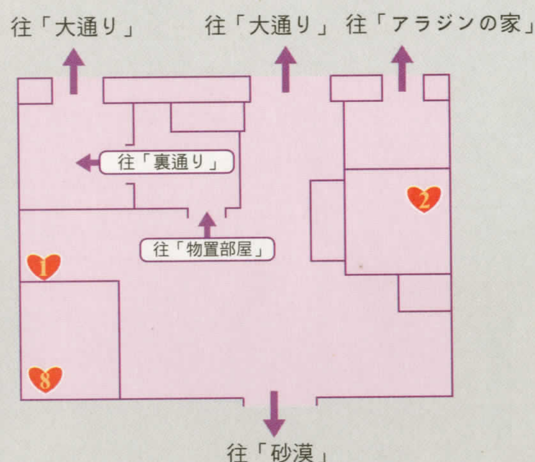
編號	地點	發現物	補充說明
1	城門廣場	メガポーション	「物置部屋」附近
2	城門廣場	メガエーテル	往「アラジンの家」入口附近
3	物置部屋	メガポーション	房內寶箱中
4	物置部屋	綠色TRINITY	SAVE POINT附近
5	大通り	メガエーテル	往「バザール」通道附近
6	アラジンの家	子犬37、38、39	寶箱中
7	アラジンの家	ラストエリクサー	寶箱中
8	城門廣場	コテージ	地圖左下方高處
9	大通り	シェルグミ	地圖左上方高處
10	裏通り	メガポーション	往「城門廣場」入口附近
11	バザール	シェルグミ	寶箱內
12	バザール	ファイラリング	寶箱內
13	王宮前	プロテラネックレス	寶箱內
-	王宮前	オーバーレイ	戰勝「ポットセンティピード」後
14	入口	白色TRINITY	入口處
15	遺物の間	サンダラリング	洞內寶箱中
16	沉默の間	藍色TRINITY	往「廣間」通道附近
17	暗闇の間	コテージ	洞內寶箱中
18	暗闇の間	デスペルグミ	洞內寶箱中
19	暗闇の間	プロテガネックレス	洞內寶箱中
20	暗闇の間	ちぎれたページ	洞內寶箱中
21	入口	メガエーテル	洞內寶箱中

22	底なしの間	メガポーション	洞內寶箱中
23	遺物の間	ミスリル	洞內寶箱中
24	廣間	エリクサー	洞內寶箱中
25	廣間	ミスリルのかけら	洞內寶箱中
26	廣間	黃色 TRINITY	地圖左方
27	底なしの間	コテージ	洞內寶箱中
28	寶物庫	ガードアップ	洞內寶箱中
29	寶物庫	ミスリルのかけら	洞內寶箱中
30	寶物庫	シェルグミ	洞內寶箱中
31	寶物庫	紅色 TRINITY	SAVE POINT 附近
32	寶物庫	子犬52 、53 、54	洞內寶箱中
-	ランプの間	魔法「ブリザド」	戰勝 JAFAR 後
-	ランプの間	魔法「ファイア」	戰勝變身後的JAFAR
-	ランプの間	アンセムレポート0	戰勝變身後的JAFAR
-	アラジンの家	召喚魔法「ジーニー」	過版後的EVENT 中獲得
-	アラジンの家	デザイアーランプ	過版後的EVENT 中獲得
-	アラジンの家	可發動綠色 TRINITY	過版後的EVENT 中獲得

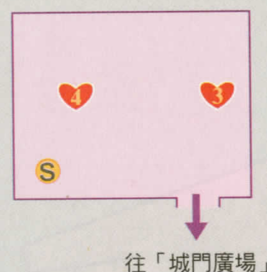
Agrabah 地圖



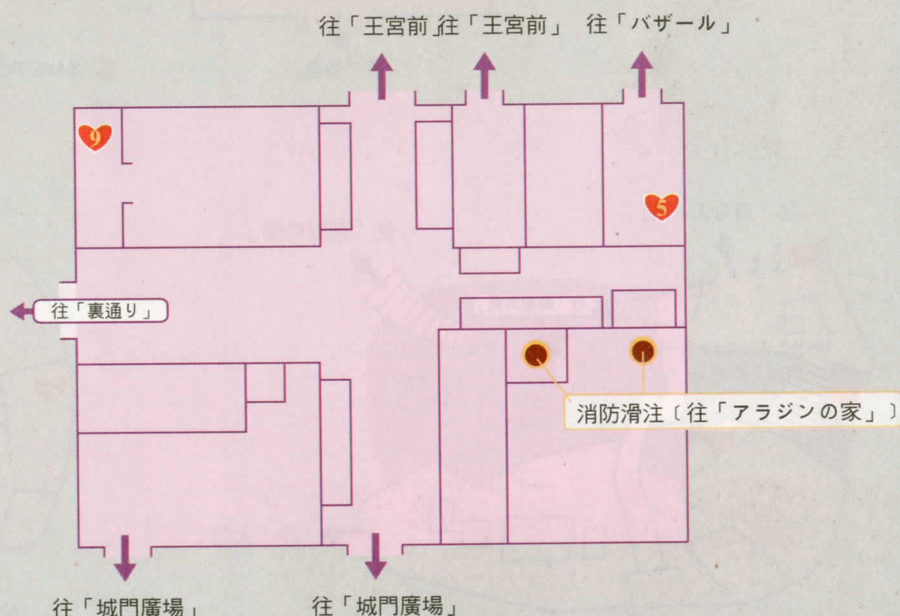
【裏通り】



【城門廣場】



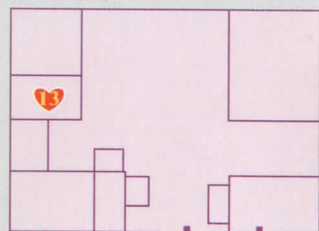
【物置部屋】



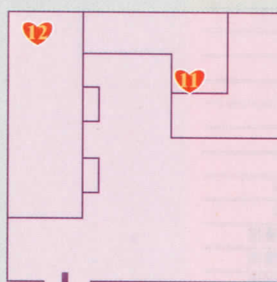
【大通り】

S SAVE POINT

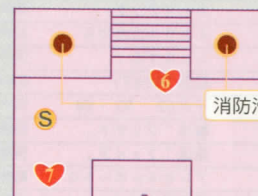
【王宮前】



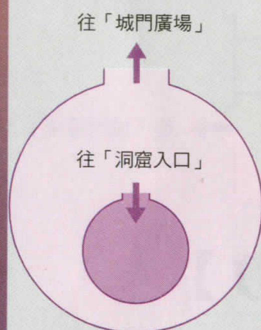
【バザール】



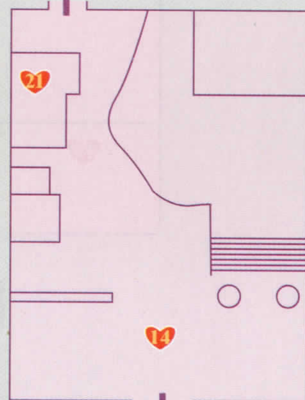
【アラジンの家】



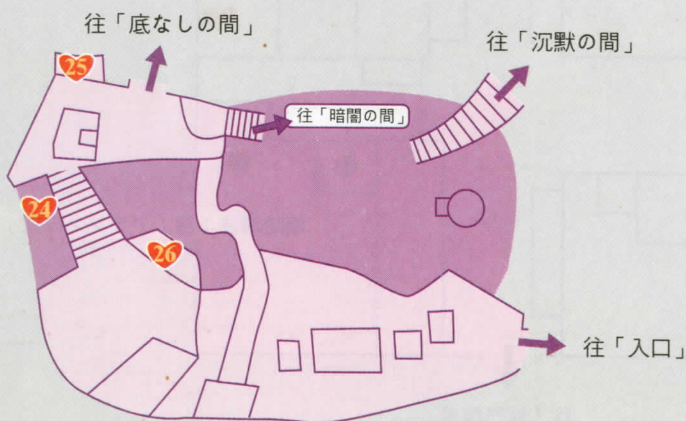
【砂漠】



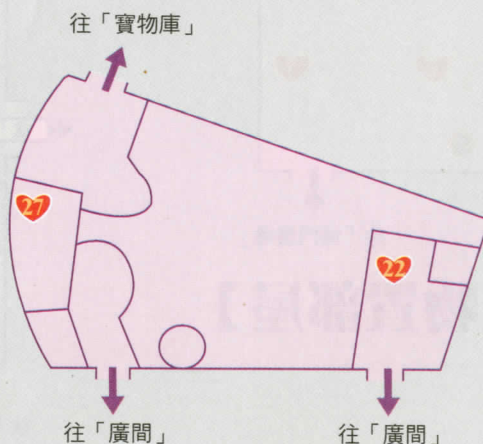
【入口】



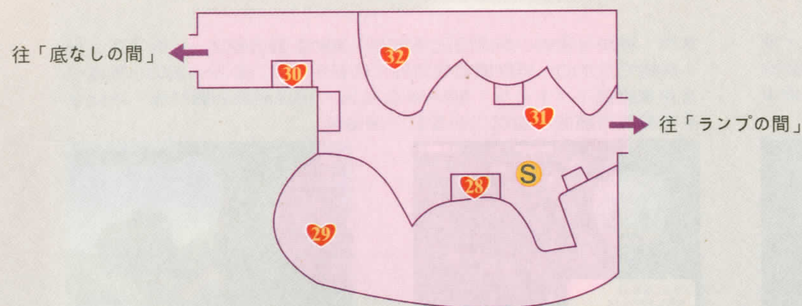
S SAVE POINT



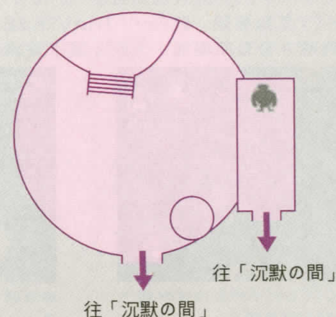
【廣間】



【底なしの間】

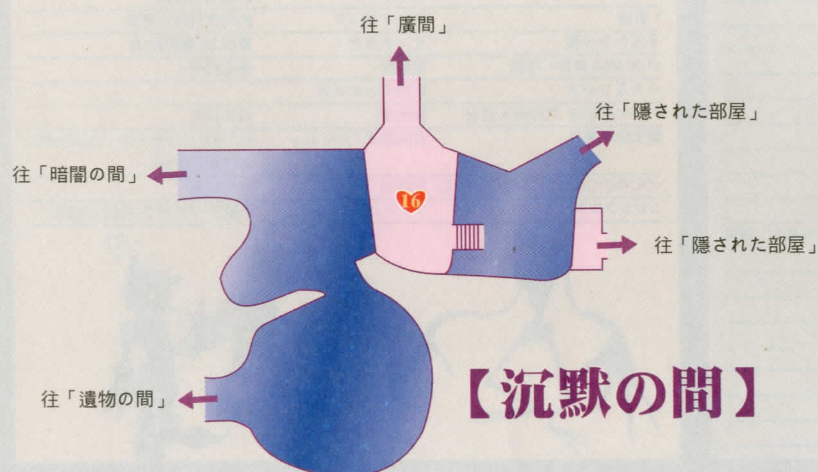


【寶物庫】

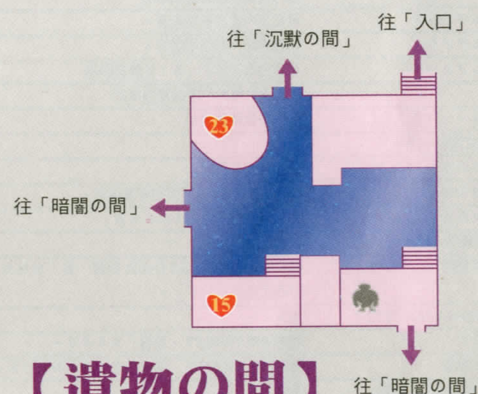


【隱された部屋】

S SAVE POINT

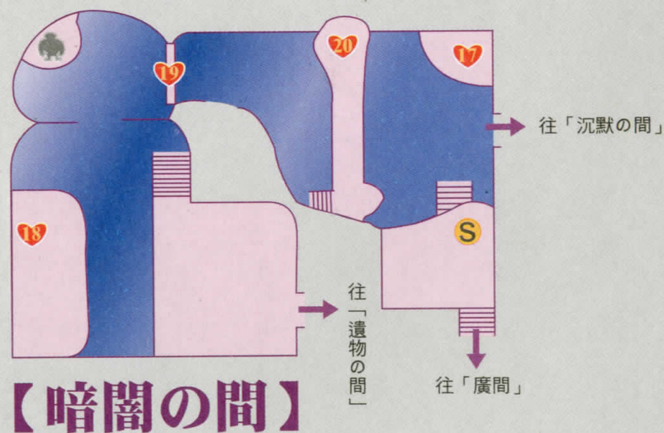


【沉默の間】



【遺物の間】

S SAVE POINT



【暗闇の間】



過版後......

順利通過「AGRABAH」後，玩家將可再次返回之前到過的舊世界，搜尋各種之前未拿到的道具及未看過的EVENT；其中，首推可以發動綠色TRINITY至為重要。此外，「TRAVERSE TOWN」內各商店所提供的貨品種類亦會有所增加，大家千萬不要錯過啊！

當然，造訪可愛的小熊維尼已成為過版後的主要活動之一。除了可以與小熊維尼及牠的一班好朋友見面外，玩者今次將可參加一個與小熊維尼合作拿蜂蜜〔ハチミツ〕的MINI GAME。經過激烈的戰鬥後，玩玩這些可愛而有趣的小遊戲又將是另一番滋味......



◆設於ACCESSORIES SHOP樓上的合成屋終於啟業喇！



◆玩者可以在這裡合成出各種有用道具。



◆ITEM SHOP的貨品種類亦有所增加呢！



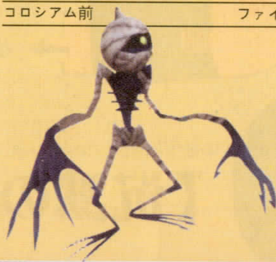
◆幫小熊維尼趕走蜜蜂，提取蜂蜜。

過版後全EVENT流程表

<TRAVERSE TOWN> 地點	事件
アクセサリーショップ	發動綠色TRINITY，合成屋正式營業。
アクセサリーショップ	店內售賣的產品種類增加。
アイテムアトリエ	可在店內合成各種道具。
アイテムアトリエ	調查牆紙，取得明信片。
アイテムアトリエ	在店內尋回第7、8、9隻斑點狗。
1番街	CID店內售賣的產品種類增加。
アイテムショップ	店內售賣種類增加。
<100畝之森林> 地點	事件
ハチミツの木	與PIGLET對話。
ハチミツの木	與POOH對話後展開取蜂蜜遊戲。
ハチミツの木	完成後取得「自然のかがやき」。
<TRAVERSE TOWN> 地點	事件
魔法使用書齋	與FAIRY GODMOTHER對話，將「自然のかがやき」變成召喚魔法「バンビ」。
<WONDER LAND> 地點	事件
うさぎの穴	發動綠色TRINITY，取得「エリクサー」。
不思議な部屋	發動綠色TRINITY，取得「ミスリルのかけら」。
<DEEP JUNGLE> 地點	事件
ジャングル最上層	發動綠色TRINITY，取得「ミスリルのかけら」。
<OLYMPOS COLISEUM> 地點	事件
コロシアム前	發動綠色TRINITY，取得「ミスリル」。

舊世界道具清單

<TRAVERSE TOWN> 地點	發現物	補充說明
アイテムアトリエ	ミスリルのかけら	店內寶箱中
アイテムアトリエ	子犬7、8、9	店內寶箱中
アイテムアトリエ	はがき	調查店內牆紙
1番街	ガードアップ	將明信片投入郵筒
子犬たちの家	サンダラグミ	尋回36隻斑點狗
<100畝之森林> 地點	發現物	補充說明
ハチミツの木	自然のかがやき	-
<TRAVERSE TOWN> 地點	發現物	補充說明
魔法使用書齋	召喚魔法「バンビ」	將「自然のかがやき」交給FAIRY GODMOTHER。
<OLYMPOS COLISEUM> 地點	發現物	補充說明
コロシアム前	ファイガグミ	用魔法「ブリザラ」弄熄火盤的火。





Monstro

故事大綱

離開「AGRABAH」後，SORA等人便登上GUMMI SHIP，繼續尋找KAIRI和國王的冒險旅程。跟以往一樣，在飛行的過程中，主角們繼續受到離人的侵擾，但對於久經戰陣的他們來說，這些場面已可說是司空見慣。

可是，今次的飛行旅程的而且確跟平常有少許分別……

當主角們滿以為找到未探索的世界之際，出現他們眼前的卻是一條巨大得叫人膽顫的鯨魚；雖然知道鯨魚並無甚麼惡意，但SORA等知道還是避之則吉為妙。就在這個時候，他們卻被鯨魚連人帶飛船吞進肚裡去。主角們難道會就此一命嗚呼？

SORA等當然沒有就此死去，但他們現在所身處的，卻是鯨魚的體內；為求活命以及繼續未完成的旅程，他們只有對鯨魚體內進行探索。就在這個時候，主角們遇上了一個彷如有生命的木偶「PINOCCHIO」〔ピノキオ〕，以及他的爸爸「GEPPETTO」〔ゼペット〕。好奇而貪玩PINOCCHIO不知道自己身處的是個極度危險的地方，竟獨自向鯨魚體內深處走去了；SORA等追前，竟然再次碰上RIKU。到底RIKU為甚麼會在這種地方出現？他帶走PINOCCHIO的目的何在？難道這又同KAIRI的失蹤有著甚麼關係嗎？



◆弊！鯨魚王將主角們吞進去了！！！



◆這小孩究竟是甚麼人？



◆竟然有人居住在鯨魚體內……


◆又竟然在這種地方再次碰上RIKU……

地圖&EVENT

縱觀全張「MONSTRO」地圖，其總面積雖然不算大，但以複雜性而論卻可算是至今到過世界中的NO.1！全張地圖將會以鯨魚的「口」、「喉」〔のど〕、「胃袋」、「腸」、以及多個大小形狀不一的「腹部」所組成。

各個內臟之間設有多條通道連接，四通八達；加上沒有甚麼特別標記識別方向，在探索初期相信玩家們都會很容易便迷失方向。大體來說，主角們的前進路線將會是「口」→「腹部1」→「腹部2」→「腹部3」→「腹部2」→「腹部5」→「腹部6」→「腹部5」→「腹部4」→「腸」→「口」→「喉」→「胃袋」，亦可以參考本攻略所提供的地圖，相信可以為玩家們解除不少煩惱。

除此以外，大家可能亦會留意到在各條通道的入口處，其中一至兩個將汎著綠色的閃光；其實，這就是遊戲給大家提供尋找PINOCCHIO方向的提示。在迷失方向的時候，向著綠色閃光的方向前進，基本上都可說是正確的。


◆鯨魚體內絕對是四通八達。



◆這是通往「腹部3」的入口嗎？


◆向汎著綠光的通道前進。


◆在複雜的地圖內，迷途絕對是家常便飯。

戰鬥需知

一如以往，主角們在地圖四處將繼續受到HEARTLESS的襲擊；鑑於今次特殊的地形，建議大家在適當情況下，利用召喚獸輔助戰鬥。正如之前所講，鯨魚體內是四通八達的，加上每個內臟都會有包括高低地形不一等環境，單靠一般的戰鬥方法，將可能令玩家吃個大虧。舉個例說，在某個臟腑內，玩者在較高的位置與HEARTLESS展開戰鬥；但一個不留神，主角們可能隨時被敵打至掉落下層較低位置。在無法重返上層通道的情況下，玩者將可能要由起點重新開始，浪費時間之餘，亦可能要多走不少「冤枉路」。就以上述例子而言，玩者可召喚「シンバ」助戰，便可一次過消滅四周眾多敵人，減低上述意外出現的可能。

至於BOSS戰方面，玩家將要在這版遊戲的中及尾段，挑戰同一位BOSS級敵人「パラサイトケイツ」。初次面對「パラサイトケイツ」時，對方的攻擊只會局限於揮舞兩手。對付牠的方法是從正面、向敵人任何一個位置作出攻擊；經過包括空中COMBO的連環攻勢後，「パラサイトケイツ」很快便會支持不住。在第二次戰鬥時，「パラサイトケイツ」除了會增加吐出酸性物質一招作武器外，地面的黃色地方亦將帶有酸性，接觸到的話將令主角們的HP逐漸遞減。雖然如此，玩者仍可以繼續使用之前的方法對付牠，只要留意本身的HP情況作出適當補給，要擊倒牠相信亦沒有甚麼問題了。


◆利用召喚獸攻擊，將可省卻不少麻煩。


◆一般的戰鬥方法只適合在廣闊的戰場使用。

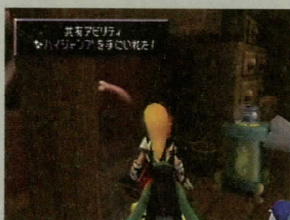

◆初次遇上「パラサイトケイツ」時，對方只懂得揮動雙手進行攻擊。


◆踏上地面的黃色物，HP值便會逐步遞減。

道具搜尋

不少寶箱都是放在地圖內的較高位置的，除了要利用諸如酒桶等現成道具外，亦可能要從某一條通道進入那內臟時才能拿到。要了解各條通道的連接情況，參考後頁所提供的地圖便能一清二楚。此外，在遊戲中段以後，主角們又會找到重要的道具「HIGH JUMP」〔ハイジャンプ〕，它是屬於主角們的共有ABILITY，可以在沒有任何消費的情況下，讓主角們跳得更高；而不少放在高處的寶箱，亦是要在取得HIGH JUMP後才能拿到。當然喇，不裝備的ABILITY是發揮不到任何功用的；HIGH JUMP一旦到手，大家千萬緊記要進行裝備啊！


◆放在較高位置的寶箱應該怎樣拿取呢？

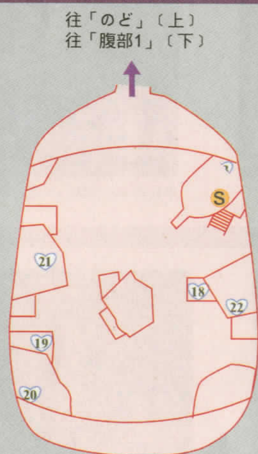

◆取得重要道具HIGH JUMP！


◆裝備了HIGH JUMP後，放在高處的寶箱也能輕易拿到。

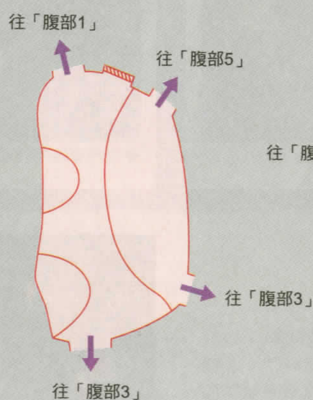

◆發動TRINITY仍然是取得道具的最佳法門。

地圖道具清單

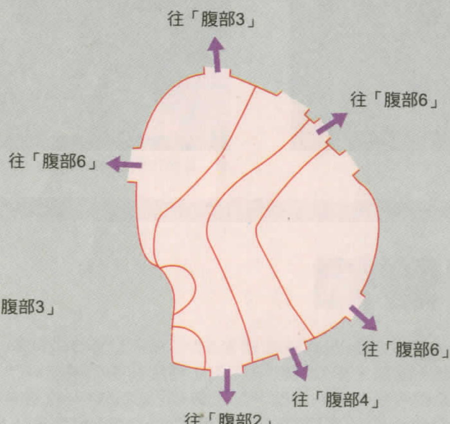
編號	地點	發現物	補充說明
1	腹部3	メガエーテル	被阻塞通道前
2	腹部2	コテージ	木箱附近
3	腹部2	ポーション	打破酒桶
4	腹部2	ラストエリクサー	酒桶附近
5	腹部6	白色TRINITY	中央處
6	腹部6	エーテル	打破酒桶
7	腹部6	デスベルグミ	往「腹部5」通道附近
8	腹部3	子犬55、56、57	房中高處寶箱內
9	腹部5	メガエーテル	被阻塞通道前
10	腹部5	デスベルグミ	酒桶附近
11	腹部5	藍色TRINITY	中央處
12	腹部6	ちぎれたページ	房中高處寶箱內
13	腹部3	トルネドグミ	房中高處寶箱內
14	腹部3	子犬76、77、78	房中高處寶箱內
15	腹部5	ミスリル	房中高處寶箱內
16	腹部5	子犬79、80、81	房中高處寶箱內
17	口	共有アビリティのハイジャンプ	GEPPETTO附近寶箱中
18	口	子犬73、74、75	船附近高處寶箱內
19	口	藍色TRINITY	地圖左下方
20	口	水のかがやき	房中高處寶箱內
21	口	トルネドグミ	房中高處寶箱內
22	口	コテージ	房中高處寶箱內
23	口	綠色TRINITY	船桅之下
24	腹部2	エーテル	打破酒桶
25	腹部2	ポーション	打破酒桶
26	腹部6	ラストエリクサー	房中高處寶箱內
27	のど	藍色TRINITY	中央處
-	胃袋	魔法「ストップ」	第二次擊敗BOSS「パラサイトケイジ」後



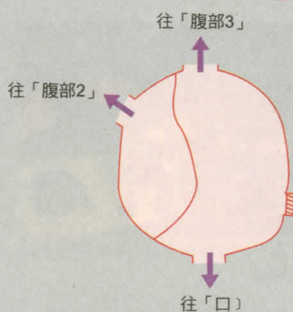
【口】



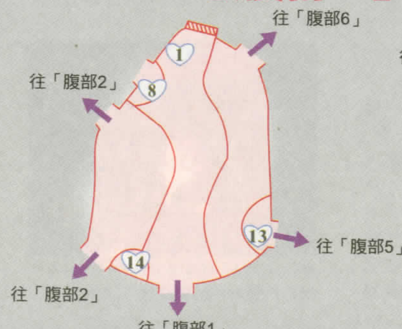
【腹部2】



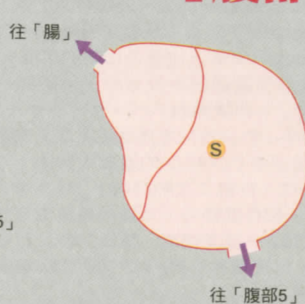
【腹部5】



【腹部1】

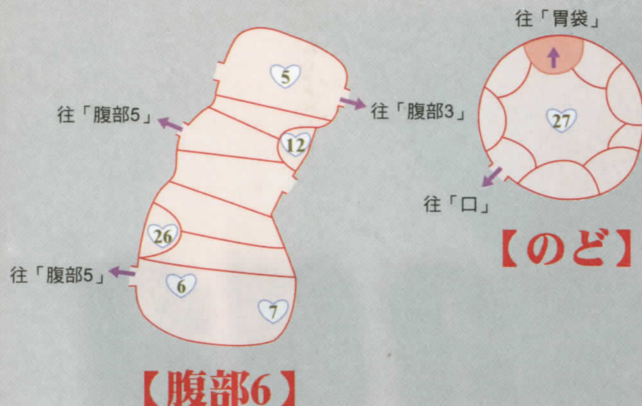


【腹部3】



【腹部4】

S SAVE POINT



全EVENT流程表

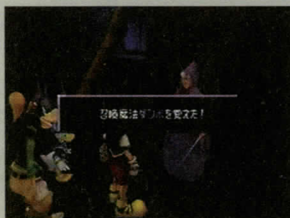
地點	事件
口	與GEPPETTO對話。
腹部1	與PINOCCHIO及RIKU相遇
腹部3	打開往「腹部6」附近的寶箱，尋回第55、56、57。
腹部5	發動藍色TRINITY，取得「コテージ」及MUNNIES。
腹部6	利用酒桶登上上層平台，打開寶箱後取得「ちぎれたページ」。
腹部3	利用酒桶登上上層平台，打開寶箱後尋回第76、77、78隻斑點狗。
腹部5	打開酒桶上的寶箱，尋回第79、80、81隻斑點狗。
腹部4	出現RIKU與MALEFICENT對話的EVENT。
腸	與BOSS「パラサイトケイジ」對戰，取勝後GOOFY獲得召喚MP UP。
口	跳進洞內，從「腸」返回「口」。
口	打開GEPPETTO旁邊的寶箱，取得共有ABILITY「ハイジャンプ」。
口	打開船附近的寶箱，尋回第73、74、75隻斑點狗。
口	發動藍色TRINITY，取得「コテージ」及兩個「ポーション」。
口	打開放在高處寶箱，取得「水のかがやき」。
口	發動船桅下的綠色TRINITY，取得「ミスリルのかけら」。
のど	發動中央處的藍色TRINITY，取得「ミスリル」和MUNNIES。
胃袋	與RIKU對話後，再與「パラサイトケイジ」對戰；取勝後可獲魔法「ストップ」。

過關後……

裝備HIGH JUMP後，主角們的能力將獲得大幅提升，同時間亦令到舊世界內可供探索的事物大增；當中包括在「OLYMPOS COLISEUM」內召開的挑戰大會，取勝的話更可取得包括全新魔法、AP上升等貴重獎賞呢！另外，在「TRAVERSE TOWN」1番街亦會有新屋啟用，裡頭到底是住著甚麼人的呢？大家在返回「TRAVERSE TOWN」補給時可順道探訪一下。最後，「100畝之森林」內又會有大量新角色、新MINI GAME登場；要親親可愛的小熊維尼，舒緩一下緊張的戰鬥氣氛，「100畝之森林」絕對不容錯過！



◆ACCESSORIES SHOP旁的新家，裡頭究竟住著些甚麼人呢？


◆取得全新召喚魔法。


◆又有新角色在「100畝之森林」內登場。



◆與TIGGER進行MINI GAME……

過版後全EVENT流程表

<OLYMPOS COLISEUM> 地點	事件
コロシアム：ロビー	與PHIL對話，可參加PHIL CUP。
コロシアム	在PHIL CUP〔普通〕取勝，可獲得魔法「グラビデ」。
コロシアム	在PHIL CUP〔一人〕取勝，可獲得「ミスリルのかけら」。
コロシアム	在設有時間限制的PHIL CUP內取勝，獲得提升AP。
<AGRABAH> 地點	**事件**
魔法の洞窟：隠された部屋	觸摸銅像後令牆壁降下。
魔法の洞窟：入口	利用酒桶登上房內較高位置，尋回第49、50、51隻斑點狗。
<TRAVERSE TOWN> 地點	**事件**
1番街	進入ACCESSORIES SHOP旁的新屋
子犬たちの家	收禮物
魔法使用書齋	將「水のかがやき」交給FAIRY GODMOTHER，變成召喚魔法「ダンボ」。
<100畝之森林> 地點	**事件**
ラビットの家	在「ラビットの家」徘徊，並與小熊維尼對話。
ラビットの家	進入「ラビットの家」，並調查放在樑上蜂蜜。
ラビットの家	走出屋外，PIGLET便會來到。
ラビットの家	與PIGLET及小熊維尼對話，之後TIGGER登場。
ラビットの家	與TIGGER進行MINI GAME。
ラビットの家	與小熊維尼對話並發生EVENT。
<OLYMPOS COLISEUM> 地點	**事件**
コロシアム：ロビー	與PHIL對話，並參加「ペガサスカップ」〔普通〕；取勝後SORA將學懂「ストライクレイド」。
コロシアム：ロビー	與PHIL對話，並參加「ペガサスカップ」〔一人〕；取勝後將獲得「ミスリル」。
コロシアム：ロビー	與PHIL對話，並參加「ペガサスカップ」〔設有時限〕；取勝後將獲得「パワーアップ」。

舊世界道具清單

<OLYMPOS COLISEUM> 地點	發現物	補充說明
コロシアム	星の力：グラビデ	PHIL CUP〔普通〕優勝
コロシアム	ミスリルのかけら	PHIL CUP〔一人〕優勝
コロシアム	AP アップ	PHIL CUP〔設有時限〕優勝
<AGRABAH> 地點	**發現物**	**補充說明**
大通り	ミスリル	放在「バザール」旁較高位置的寶箱內
王宮前	プロテラネックレス	店上方寶箱內
王宮前	エアロガグミ	放在較高位置的寶箱內
魔法の洞窟：隠された部屋	メテオグミ	原來牆壁隱藏位置
魔法の洞窟：隠された部屋	サンダラグミ	原來牆壁隱藏位置
魔法の洞窟：入口	子犬49、50、51	房內較高位置
<DEEP JUNGLE> 地點	**發現物**	**補充說明**
樹上の家	ミスリル	小艇寶箱內
<TRAVERSE TOWN> 地點	**發現物**	**補充說明**
魔法使用書齋	召喚魔法「ダンボ」	與FAIRY GODMOTHER對話
<OLYMPOS COLISEUM> 地點	**發現物**	**補充說明**
コロシアム	ストライクレイド	「ペガサスカップ」〔普通〕優勝
コロシアム	ミスリル	「ペガサスカップ」〔一人〕優勝
コロシアム	パワーアップ	「ペガサスカップ」〔設有時限〕優勝

TEXT:VECTOR 第一開發局社員甲・杉原

PS2 2002年 2月28日
NAMCO ●RPG ●DVD-ROM
7800日圓(限定版12800日圓)●165KB
對應PS2專用HARDDISK

Xenosaga EPISODE I

Der Wille zur Macht [力への意志]

未知之事實

聖堂船

在睡夢中的ANDREW中佐又再想起剛來到ELSA時被GNOSIS襲擊的情景，驚醒後手足也好像不受控制似的，只是在不停地抽搐。ANDREW看了看自己的手，竟然成了半透明狀態！他就是想注射鎮定劑也乏之力，在這樣的他眼中閃過的影像，卻是ZOHAR，還有……

「…ON……ION……SHION……」一把少女的聲音，正在熟睡中的SHION的腦海裡響起，呼喚著她的名字……

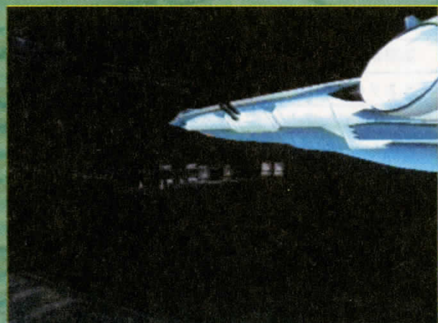
SHION朦朦朧朧的張開眼睛，映在她眼裡的，同樣是那個草原，同樣是那個女孩……

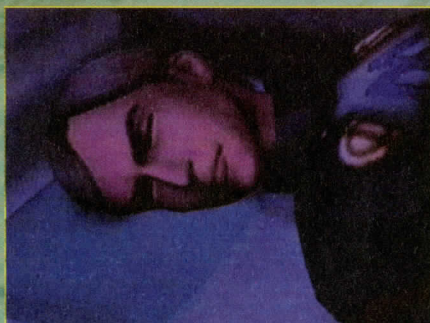
「可能已經趕不及了……」少女對SHION說。

「妳是誰？」SHION對這位經常出現在自己眼前的謎之少女，仍然抱著很多疑問，「已經趕不及，是甚麼趕不及？」

「選擇哪一邊全是看他的決定……」少女說道，「但是，妳也許能夠理解他最後的心情也說不定……這對他來說是安息……」

SHION再次張開眼睛，這次終於返回身處ELSA中的現實。她正為剛才那位少女的說話







想得入神之際，ELSA突然起了一陣猛烈的震動，SHION感到有點異樣，於是立刻趕往艦橋一看究竟。

「發生了甚麼事？」SHION走進艦橋，第一時間問道。

「在超空間的外部，有強大的力量正對船身起著作用。」KOS-MOS解釋說。

「這即是甚麼事？」MOMO不太明白KOS-MOS的說話，

KOS-MOS簡潔地解釋著：「有人想接觸我們，這樣下去我們會被強行扯到通常空間。」



「這……這種感覺是…？！」MOMO好像感覺到些甚麼，雙手發放出紫色的光芒！

SHION看著異樣的MOMO，忽然發現自己的手也泛起相同的光！

一瞬間，整艘ELSA都被光芒覆蓋，登時從超空間返回通常空間。這時，船上眾人均呆望著外面的景色，半晌不語……

「…GNOSIS……」

在ELSA的四周，竟然全是GNOSIS！其數量之多，甚至是整個宇宙也看不見似的……

「到底甚麼一回事？！轉移坐標在哪？」MATHEWS怒鳴道，然而眼前令人難以致信的景象令HAMMER也不能作出反應。

「KOS-MOS，超廣域希比特展開！」KOS-MOS是對付GNOSIS的唯一方法，SHION立即向她下達指令。

KOS-MOS收到指令，立刻啟動希比特效應，把包圍著ELSA的GNOSIS全數實體化！

「厲……厲害！即使裝備了AMPLIFIER的系統都只能覆蓋數百公里啊……」同樣裝有希比



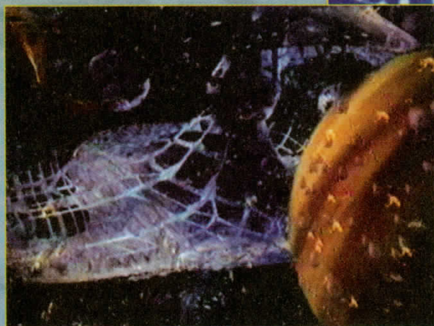
特系統的MOMO不禁嘆道。

「船長，船舵失去控制！」TONNY喊道，

「重力場異常，我們正被牽引過去！」這邊的CHAOS也報告說，看來情況沒有好了多少……

就這樣，ELSA被強行扯往一隻





巨大的GNOSIS處去……

從昏迷中醒過來的SHION，發現自己正不知身在何處，而KOS-MOS、MOMO、ZIGGY與CHAOS都同樣被帶到這裡來。

「大家都沒事嗎？那就好了……CHAOS，這裡是？」

「好像我們全都被一團光芒包圍著，之後……」

「請等一等……這種感覺……」MOMO搶著說，「不會錯，這裡是GNOSIS的內部。」

「GNOSIS內部……哎？！」SHION聽到這個事實後不禁嚇了一驚……

「正確來說是巨大GNOSIS內接近中心的地點，」KOS-MOS解釋說，「此GNOSIS的體積，身長大概有一萬六千公里。根據以往的觀測，有這種大小的GNOSIS只有一種名為「聖堂船」的種類。」

「難道……我們被吃掉了嗎？」

「照情況來說也差不多了……」CHAOS嘗試回答SHION的問題。

「不能感覺到外面的GNOSIS的活性反應，就像是睡著了似的……」MOMO道，「對了，ELSA呢？船長先生他們在哪裡？」

「希望與我們同樣在某個地方吧……」ZIGGY道。

「KOS-MOS，怎麼了？」SHION看到KOS-MOS好像有點奇怪，問道。

「感應器有反應。」KOS-MOS說，

「反應？難道是ELSA？」

「是，另外還有一個在附近，雖然很微弱，但的確捕捉到酷似在WOGLINDE被奪取的ZOHAR的波形。」

「ZOHAR的波形，是放在格納庫那個金色的物體？那就在這裡？」

「與ELSA的距離有多遠？」ZIGGY問，





「從這裡的直線距離約10公里。」

「很近呢……」

「外面是宇宙……又不知ALLEN他們現在怎樣……」SHION心想，

「現在只有前進吧。」CHAOS說。

現在完全不知道情況如何，眾人唯有向探測到ELSA的方向一途……

另一方面，ANDREW中佐與SHION她們同樣流落在GNOSIS內部某處，卻與其他人分開了，只有他一人帶著一如剛才的痛苦表情在尋找出路……







「這……我正在造夢嗎？！」ANDREW掛著一幅極為驚訝的表情喊道，「沒可能的……亞利亞杜尼明明在那時……在那時因為ZOHAR的暴走意外消失了的……」

映在ANDREW眼中的幻覺，是一個人來人往的城市……

ANDREW不停往前走，突然四周的人們漸漸消失，一扇門扉出現在他面前。ANDREW嘗試打開門扉，在門後的竟是一個屍橫遍野的戰場，唯一站立在這廢墟的，是身穿U-TIC軍服的他……

DURANDAL —

「D區域發出警報！」在艦橋上工作的百式REALIAN報告著，「在隔離格納庫檢出異常波！」

「D區域？ZOHAR嗎？！」Jr.連忙登上艦橋了解狀況。

「D區域，各庫的活動阻止裝置出力上升！」

「EPR雷達上出現U.M.N. TRAFFIC！」

「正在經由超空間發出共振波！」

各位量產型百式REALIAN報告著情況。

「在哪裡？」Jr.問，

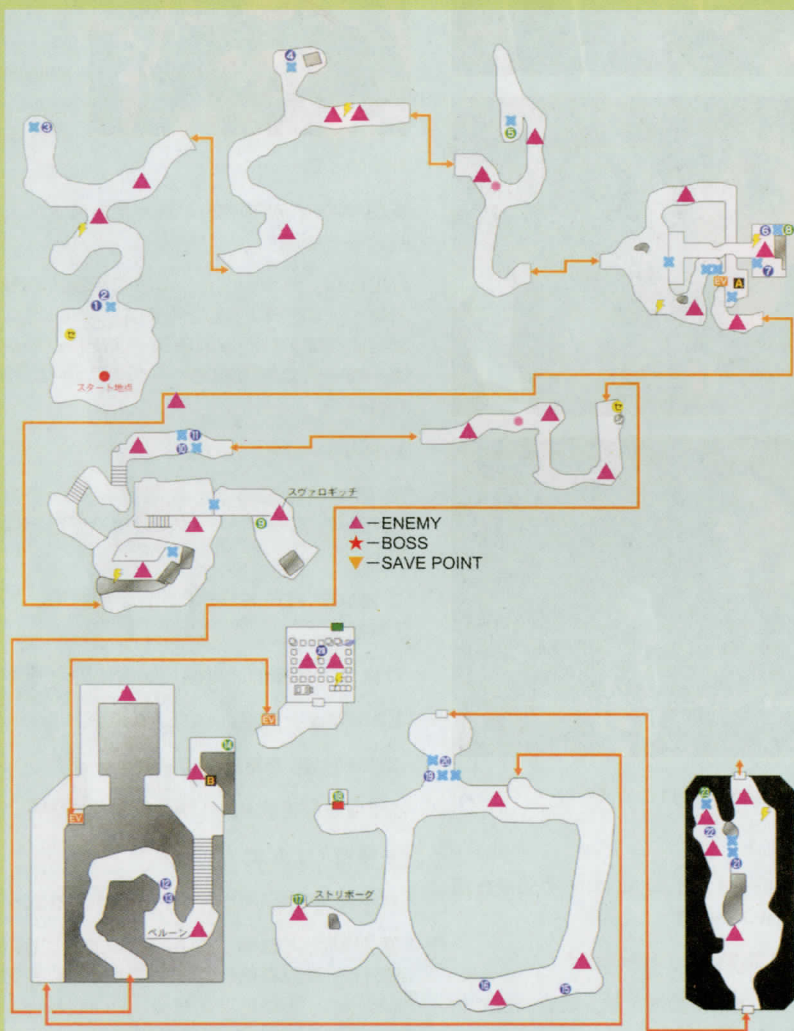
「反應源，現正檢出中。」SHELLY答道。

「跟那東西共鳴嗎？GATE JUMP準備！MARY，幫我聯絡FOUNDATION，我要追那東西。」Jr.決斷地下達指令，DURANDAL隨即向困著SHION的聖堂船處進發……



回到巨大GNOSIS聖堂船內部，SHION一行人亦開始行動。這裡的敵人均為「G」屬性，戰鬥方面當然要選擇對GNOSIS專用的KOS-MOS 為主力，另外配合一名攻擊型角色與SHION 或MOMO 作回復役了。路上有著很多TRAP ，對戰鬥十分有利。這裡的GNOSIS也沒有給予SHION她們很大威脅，眾人希望提升一下自己的實力，於是決定盡量擊倒途中遇到的敵人，反正前方應該有道具補給，完全消滅敵人也不成問題。

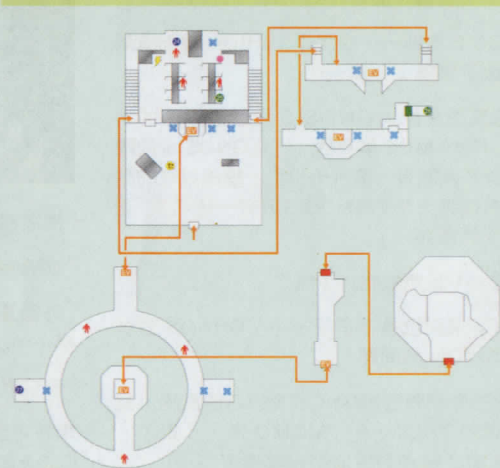
巨大GNOSIS 內部



1. ケルバージスト
2. ナイトウォーカー
3. スペーステント
4. ガイストジスト
5. コート・炎
6. エクストラジスト
7. ゼータジスト
8. ゼータジストDX
9. チューン回路
10. ローズジストS
11. アクアジストS
12. フレームリペアA
13. SPドラッグA x2
14. 花の種
15. ゼータジスト
16. シールドクロック
17. DECODER NO.9
18. アクアローズ
19. 500G
20. エクストラジスト
21. ゼータジスト
22. フレームリペアA x2
23. ローズMAX
24. フレームリペアZ
25. マジカルハット
26. SEGMENT ADDRESS NO.9
27. 女神の盾
28. 倉庫

一倉庫道具

100G
200G
500G
スペーステント
アクアジストDX
アクアMAX
ローズジストS
エクストラジスト
エクストラジスト
EP ドラッグ A x2
TP ドラッグ A x2
SP ドラッグ A
SP ドラッグ A x2
SP ドラッグ A x5
SEGMENT ADDRESS NO.13



ENEMY

NAME	HP	WEAK	EXP	GOLD	T.PT	E.PT	S.PT	ITEM	RARE
ケルベロス	500	雷/B	320	0	8	8	2	アクアジストS	/
フェアリー	180	突	100	0	3	4	2	ローズジスト	ローズジストS
オーガー	800	氣	380	0	12	0	0	ケルバージスト	SP ドラッグ A
ヒュードラ	380	炎	200	0	5	6	2	/	エクストラジスト
ユニコーン	1200	突	600	0	16	16	4	ユニコーンの角	/
リザードマン	420	斬/冷	260	0	10	3	2	/	毒リンゴ

BOSS

NAME	HP	WEAK	EXP	GOLD	T.PT	E.PT	S.PT	ITEM	RARE
ガーゴイル	3600	斬/雷	7400	0	140	120	60	銀の頭冠	指揮官の紋章
オウドゴギー	1000	斬	800	0	50	50	10	フレームリペアA	フレームリペアZ

「聖堂船……的確有種在一艘船內部的感覺，」在路上 ZIGGY 說道，「不過怎樣看也不是連邦的船呢。」

「可能是外星人的宇宙船吧？」SHION 有點說笑的說。

走著走著，SHION 忽然看到路旁有些奇怪的東西……





「看看那邊！」SHION 指著前方一塊類似廣告牌的物體說。

「甚麼來呢？這是甚麼牌子嗎？」

「這是我們的文字啊……」MOMO 道。

「不過與其說這塊牌子插在牆壁上，倒像是從牆壁伸延出來……很奇怪呢。」SHION 說，

「那即是說，這塊牌是 GNOSIS 的一部份嗎？」

眾人環顧四周，竟發現到處都是一些差不多的廣告牌，就像是一個荒廢了的城市一般。

「這裡真的是GNOSIS的內部嗎…？」SHION 也開始對自己正身處的地方感到疑惑……

「快點！他快要消失了！」

突然在 SHION 耳邊又再響起那位神秘少女的聲音，使得 SHION 的思緒更為淩亂……

「又是那孩子……到底這裡有著甚麼…？」

另一方只有一人在遊蕩著的ANDREW，被剛才的幻覺勾起了他一段不為人知的記憶……

在一個陰暗的法庭，身穿囚人服的ANDREW 站立在被告人的位置上，正在接受審訊……

「以現時被告人的出身不明，是混入了戰爭中，又或者是被強行帶進戰爭中呢……這在某種意義上說，被告人本身也可以說是生命循環再用法案的被害者。使這個被害者成為數千年





來都沒有施行過的，死刑制度的最初犧牲者也沒有問題嗎？」一名女律師正為看來犯了極嚴重罪行的ANDREW進行辯護，「被告人所犯下的罪行的確需要補償，然而為此發展出來，多元化的贖罪的方策，不就是從人類的意識與科學的發展下產生的嗎？請作出寬容英明的判斷。」

「本法庭宣判，被告人 A N D R E W CHERENKOV 需要接受第七種人格矯正處理。」

「從今以後，現在的你再也不是你自己，但這亦意味著你將會得到新生啊！我們來為你的新世界祝福吧！」

ANDREW 就此得到「新的生命」，於額頭刻上「x」字圖案……

不知過了多少時光，重獲新生的ANDREW與當時的女律師結為夫婦，渡過了一段安穩的日子……

一天，ANDREW手持一份有關自我複製繁殖的通知書，憤怒的質問妻子：「這究竟是甚麼一回事？為甚麼我們的孩子就不行？！」

「別這樣啊！你說你想留下些甚麼？」ANDREW 的妻子以囂張的態度說，「你不會說想留下那些異常的遺傳子吧？毫微技術可不是萬能的，基因組的多樣性是補正不了的啊！」

「妳說原因是在我身上嗎？」ANDREW 問，

「很丟臉的啊！只是核酸的身份卻想緊緊抓住生命，就像那時的你。當然呢，因為那是構成你的『東西』嘛。」

「那為甚麼你會跟我……」

「為了這個啊！」ANDREW的妻子搶過他手上的自我複製繁殖通知書，遞到ANDREW 面前說，「為了得到這個許可，你知道我附出了多少努力嗎？志願者啊，志．願．者！你以為我們之間會有愛情嗎？別說笑啦，那樣的東西，這個已經足夠了啊！」

妻子一手把一件耳罩似的機器掉向ANDREW，對他說：「抑制劑，記著要注射足夠啊！被問及管理責任的可是我呢……」

原來自己的妻子一直以來只是在利用自己，被最親的人背叛，ANDREW一怒之下把妻子殺死。如此一來，ANDREW又再被關進牢獄之中……

「根據連邦法，施行第八種人格矯正處理。由此開始，12584 項目的被告人個人權利將會被剝奪，以後被告人將以隸屬於連邦的一個生命體的身份對待。此處置意味著被告人將擁有與REALIAN 同等的資格。」

這就是對 ANDREW 的第二次判決…

接受了第八種人格矯正的ANDREW在街上遇到一個擁有他妻子面影的小女孩，女孩的一句「垃圾」使得ANDREW又再發狂把她殺掉，然後又回到牢獄之中……

沒有受入第八種人格矯正的ANDREW被視為貴重的存在，連邦方面還想利用他作為第九種矯正的樣本。然而……

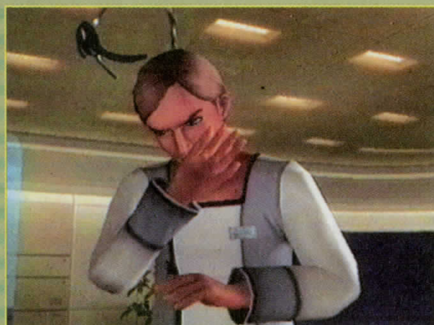
鏡頭一轉，一艘U-TIC的小型艇降落在一個滿是屍骸的連邦設施。在設施的門前，神情呆滯的 ANDREW 瑟縮在一個角落。

「聽說有人單獨把這裡的所有職員與連警特殊部隊三個小隊全滅，還以為是個怎樣的傢伙……就像是被遺棄的小狗般的眼神呢……」U-TIC 機關的普利諾瑪司令MAGULIS 來到ANDREW 身旁，「真是你幹的嗎？」

ANDREW 看了MARGULIS 那刻著一條長長疤痕的臉龐一眼，突然狂性大發，猛然撲向







MARGULIS，卻被MARGULIS輕易避開。

「果然是生命循環再用的變異體……所以就算連警也不是對手嗎……」MARGULIS道，「這個可值得讚賞……不過……」

ANDREW再度撲向MARGULIS，可是MARGULIS卻又從容避過，然後輕輕一下子就把ANDREW擊倒。

「現實就是如此……」

這時一名U-TIC兵向MARGULIS報告狀況，U-TIC的艦隊看來不太樂觀，但MARGULIS堅持要把ANDREW帶走。

「你只是希望在人類之中留下你的存在罷了。」MARGULIS對ANDREW說，「給我看看你存在的証明吧……只給我……」

MARGULIS的說話對ANDREW來說就如黑暗中的一道曙光，就此ANDREW踏上U-TIC的路……



回到SHION一眾，雖然看到路上的廣告牌令人感到迷惑，但當務之急是要盡早會合ELSA脫出這個鬼地方，於是繼續前進。經過一條長長的通路後，隊伍來到一處像是百貨公司般的地方。雖然在GNOSIS內部出現這種地方是難以接受的事，不過一路上看到的廣告牌及眼前的景物，卻告訴著SHION等人事實就在眼前。然而，現在不是想這些東西的時候，眾人亦不作多想，只有向前進一途。SHION來到百貨公司二樓一間好像是花店的房間，擊倒數隻植物型的GNOSIS取得DECODER，在店內竟找到一袋亞利亞杜尼特產的花種，莫非這裡就是……？不管如何，SHION這時記起在DOCK COLONY遇到那位不能說話的女孩，據醫生說這種花可對那孩子的病情有幫助，SHION想日後有機會回到DOCK COLONY的話，就把這袋花種送給她吧。

然後隊伍來到一樓倉庫，雖然有很多有用的道具，但倉庫內兩隻獨角獸狀的GNOSIS十分麻煩，若不一口氣擊倒前列的兩隻GNOSIS牠就會使出復活的技倆，SHION自知不是對手，於是利用四周的TRAP封著牠的行動，急忙取得道具後就離開了。

隊伍通過了百貨公司，走過一段通路後，來到一所大型設施的入口。而這座設施的形狀，竟然與KOS-MOS探測到就在附近那個名為「ZOHAR」的物體極之相似！

「看來已經到了中心部呢……那是甚麼？」SHION看到這巨大的設施也為之一愕。

「建築物？還是某種裝置吧…？」這個問題可難倒了CHAOS，當然其他人也不會知道這是甚麼。

「假設這裡真的是中心部的話，可以想像到與這隻GNOSIS有著某種關係吧，」CHAOS解釋說，「當然，這只是依照著我們的基準所作的判斷罷了。」

「如果是人工物的話，那就應該是跟我們同樣被吸進來的，船隻或是甚麼東西的殘骸吧……」ZIGGY道，

「人呢…？我們也會變成那樣子嗎？」

「我們就在變成那樣子前脫出吧！」SHION極力安慰著顯得非常不安的MOMO……

「KOS-MOS，ELSA的位置呢？」SHION問，

「不明，失去了蹤影。」

「失去了……即是怎樣？」

「因為重力場的不安定，對中心部附近的磁場



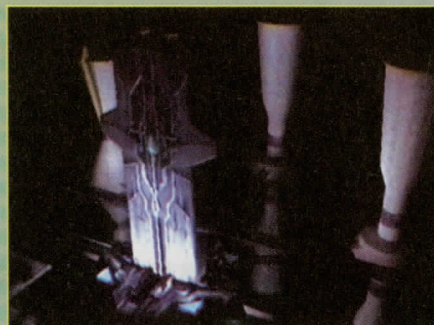
構成影響。13分鐘前探測到的座標，是位於這裡下層約300米的場所。」

「很接近呢，要去嗎？」MOMO問道，

「嗯，要相信ELSA沒有變成附近的殘骸啊……」

在漫無目的遊蕩著的ANDREW中佐，仍然被束縛在他的過去之中……

今次映在他腦內的景色，是一所形狀酷似ZOHAR的建築物，就如SHION她們所見那所設施一樣……





「MARGULIS司令，連結實驗的準備已經完成，60分鐘後進入第一階段。」ANDREW穿著一身U-TIC軍服，透過通信器向身處一艘艦上觀察著設施的MARGULIS司令報告，而在ANDREW身後的，正是曾經一度在WOGLINDE上保管的ZOHAR……

「司令……」ANDREW一臉疑惑的問道，「為甚麼會讓我執行這個任務…？」

「我想看看你對組織的忠誠……只此而已。」MARGULIS繼續說，「成功也好，失敗也好，居民都不可能倖存。你在後悔嗎？」

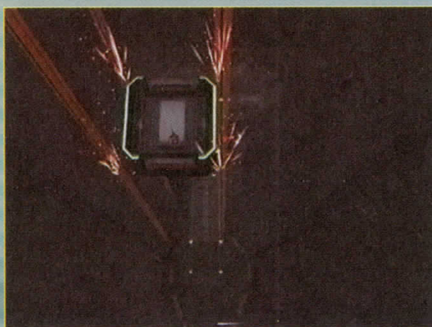
「不……對我來說已經是不需要的人。對組織和世界來說也是……」

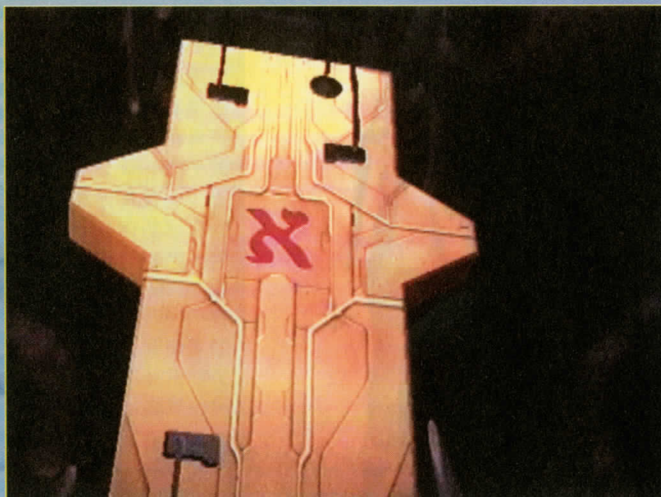
「很好的答案，ANDREW。」

正當ANDREW登上戰鬥艇準備離開那個將會被毀滅的惑星時，他卻看到那些被他親手殺死的人正目送他離去！回到現實，ANDREW眼前亦出現了一個又一個當時的受害者，令他感到非常驚慌……

SHION等人下定決心要逃離這個鬼地方，作好準備後就進入了設施裡。觀察了一會，SHION覺得那些綠油油的GNOSIS是用毒能手，便讓參與戰鬥的眾人先裝備好防毒技能或







裝飾物才前進。且戰且走來到電梯大堂，卻發現電梯的安全鎖被啟動，SHION 想了一下，反正也不懂得怎樣解除，索性把安置在電梯兩旁的裝置破壞掉算了。破壞掉三層樓的所有六個裝置，總算能開動升降機，可向下層進發。在下層一個環形通路，有三隻GNOSIS在徘徊，而且是麻煩的獨角獸型，被纏上可不妙了。幸好SHION 發覺牠們只會向同一方向走，只要跟隨著在兩隻怪物中間移動，不接近牠們就可安全到達下方的另一台升降機，乘坐這台升降機往更深的下層前進。到達最低層後，前方的門扉卻是上了鎖，然而開鎖的按鈕就在門側，也沒有甚麼阻滯。在進入房間內前，眾人都有種不詳預感，於是先作好一切作戰準備，SHION 亦先學會全體回復ETHER「メディカオール」，以便應付突如其來的危險……

「SHION ，看看那邊！」才一進入房間，CHAOS 立即指向前方，對SHION 這樣說。

在房內存放著的，竟然就是 ZOHAR！KOS-MOS二話不說就走上前，SHION好像顯得有點不滿……

「KOS-MOS！……真是的，我可沒想過會變成這樣的孩子啊……」

KOS-MOS 並沒有作出回應，只是在觀察著 ZOHAR。SHION不明所以的問道：「為甚麼 ZOHAR 會在這裡的…？」

「核對的結果，此物體有99.99998%的確率與 WOGLINDE 上存放的ZOHAR 模擬物為同一物體。」

「模擬物…？那即是說有真貨了？」

「沒錯。」KOS-MOS 回應。

「沒錯…？KOS-MOS ，你為甚麼會知道這些事？主記憶裡可沒有輸入這種情報的啊……」

「身……身為那傢伙的…開發者……連這些事都……不…知道嗎…？」分散了的ANDREW中佐突然從另一邊走出來，不過看上去好像十分辛苦的樣子……

「ANDREW 中佐！總算平安無事呢……」SHION高興地迎接ANDREW，「我們快點離開……」

ANDREW的身體忽然變為半透明，就像是幽靈一樣，嚇得SHION 也後退了兩步！

「中佐……你的身體……」





「離開…？妳別造夢…！」ANDREW一邊痛苦地喘氣，一邊對 SHION 說，「這種情況……妳以為我們還可得救嗎…？！」

ANDREW 拖著沉重的腳步走近 ZOHAR ，繼續說：「沒錯……使得惑星亞利亞杜尼消失掉的就是我啊！只要能確保模擬物，這就足夠了……為了這個我給掉到軍隊裡去……就像個小丑般……總之呢……就是……如此……」

ANDREW的情況愈來愈異常，忽然好像被幽靈附身似的，不停在掙扎著，猛叫：「別…別過來！！不要進入我裡面！你們曾經拒絕了我的啊！為甚麼現在又……不要啊！！！！！！！」

「那是……甚麼？」SHION 完全不明白眼前所看到的一切，她與其他同伴一樣，看到一些紫色的幽靈不斷侵入 ANDREW 體內……

「光子、輕粒子、強粒子、重力子，全部沒有反應。」即使是KOS-MOS強大的功能，竟然也不能測定是甚麼……

「為甚麼可以看得到？！」

SHION 話未說完，ZOHAR 突然起了異樣，泛起一層金色的光芒，牽引著 ANDREW 中佐的身體。在一陣強烈的光輝下，在SHION 她們面前，已經失去了 ANDREW 的身影，換來的竟是一隻龐大的怪物！

「這……這感覺是……是 GNOSIS！」身為百式觀測器的MOMO立刻探測到這是 GNOSIS！

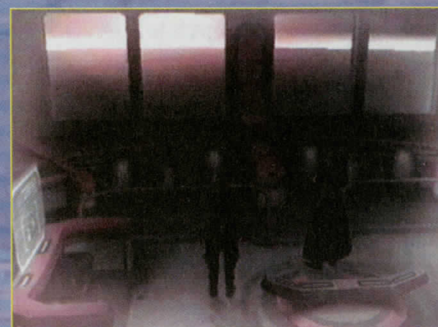
「跟那時一樣……」眼前的情景令ZIGGY想起了一點往事……

然而，現在可不是顧其他事的時候，由ANDREW變成的GNOSIS已經來勢洶洶，如今沒有其他辦法，只有忍痛與之一戰……

戰鬥一開始，GNOSIS 就召喚了兩隻下僕，這兩隻怪物一來就發出兩下「奈落之閃光」攻擊全員，加上主體的強力攻擊，頓時令隊伍陷入危機！幸好 SHION 已經學會全體回復的 ETHER，才逃過了全滅的厄運。有見及此，SHION 立即退到後方，專注回復的工作，讓攻擊力強的KOS-MOS與CHAOS二人對付兩隻麻煩的下僕。不過當解決了一隻下僕後，主體竟然因此變強，力量大為增加！不過這總比吃下全體攻擊來得好，於是二人繼續先幹掉剩下的一隻下僕。幾經辛苦打倒了兩隻下僕，眾人以為總算可鬆一口氣之際，誰知主體的力量卻變得更加強，只是一擊會心就把CHAOS擊倒！幸而之前KOS-MOS儲下一些BOOST，連忙幫 CHAOS 回復，SHION 再來例行公事的全體回復，終於又再一次脫離危機。雖然這怪物會使出令人進入不能使用魔法的「LOST」狀態，但SHION 也不是蓋的，自知戰鬥以 ETHER 為主力的她早就裝備了防止LOST的技能，此招式對她的回復工作毫無影響。及後眾人發現了牠的弱點，於是 CHAOS 窺準此處，連續多次使出必殺技「雷斬掌」，一番苦戰下終於擊倒了這隻由ANDREW中佐變成的可怕怪物……

就在怪物倒下的一刻，SHION 的內心竟然浮現 ANDREW 的記憶……

「看看在這眼下展開的光吧。曾幾何時，光是文明……是人的意志的象徵。但現在這裡看到





的又是甚麼？只是耽溺在接受與消耗之中，自己捨棄了創造的意志的人，是在這種傢伙那混濁的眼中發放的虛偽的光！」

「中佐與……那人是誰？」SHION 心裡暗問道，她並不認識正在對 ANDREW 說教的 MARGULIS 司令。

「在你身旁走過的根本不能稱得上是人，只是一個包著血肉的皮袋罷了。人因為擁有意志，才可以稱為人啊。你拒絕了那虛偽的光，並不甘於就此被封閉……你不是因此而沒有接受那多次對你施行的人格矯正程式嗎？」

「人格矯正程式……中佐他…？」SHION 對此感到有點詫異。

「人曾經捨故鄉而去，這是因為那群愚蠢的皮袋把意志的燈火弄熄了。怎樣？ANDREW，想嘗試在這片大地與所有繁星再次燃起意思的燈火嗎？為了我們和我們的神……」

「開心……我剛剛有這種感覺？不……這是中佐的心……」SHION 忽然感受到一些奇妙的感覺，「中佐……你到底在追求些甚麼…？」

SHION 穿過 ANDREW 的種種記憶，來到他的內心深處……一個一片死寂，甚麼都沒有的世界……

「中佐……」SHION 看到坐在一角，目無表情的 ANDREW 嘆道。

「我從最初開始已經是不存在的啊……」ANDREW 開始了他的表白，「三十六年前，大約是成為米路斯亞紛爭的導火線那件祖亞魯事變發生的第二年吧。我以戰爭道具的身份誕生在這世界上……經常聽說的事吧。把其他人毀滅就是我……不，是我們的存在意義。能夠適應的傢伙很幸福，在戰場戰死了的傢伙應該更幸福吧？不過這些事並沒有發生在我身上……在我仍然未能找到自己的存在意義的時候，戰爭就已經完結，我被遺留在這個世界……我也嘗試過適應的，但我的語言跟世界的語言並不相同，我覺得世界拒絕了我。司令他……需要一個這樣的我。我在司令裡面看到我自己的未來……不，我想看……那又怎樣？我要說出這個世界的語言就必須經常倚靠藥物的力量，因為我永遠也是我自己……不過現在我明白了，其實是我拒絕了世界。SHION ，這裡很好啊……在這裡只有我存在，沒有其他東西……憤怒、悲哀、歡樂、未來也沒有……只是有自我而已，這個自我在不久之後也會溶化……感覺很好啊……我……在追求這種感覺……SHION……大概妳也會……來到這裡……不久之後……一定……我……知道這個……」

SHION 回到現實，目送著 ANDREW 大佐化身的怪物消失，頓時感到一臉茫然……

「……現在的是…？ ANDREW 中佐呢…？」

「SHION……」在一片沉默之中，CHAOS 上前嘗試安慰 SHION……

「CHAOS……現在的是甚麼…？我們做了些甚麼啊？！」

另一邊 ZIGGY 亦因為剛才的感覺而陷入了沉思之中，MOMO 見狀問道：「ZIGGY，有甚麼事嗎？」

「這與妳無關……」ZIGGY 對 MOMO 的關心顯得不以為然，但醒覺到自己的說話對 MOMO 造成傷害，說了一句「對不起……」

「那真的是中佐嗎？告訴我啊，CHAOS！！我們把中佐他……」

SHION 仍未能穩定她激動的情緒，CHAOS 盡力安慰她：「SHION……看到真實並不一定會幸福的啊。」

「CHAOS……我們也會變成好像中佐那樣子嗎……」

「我們就在這裡，沒有變成GNOSIS，這是事實啊……」

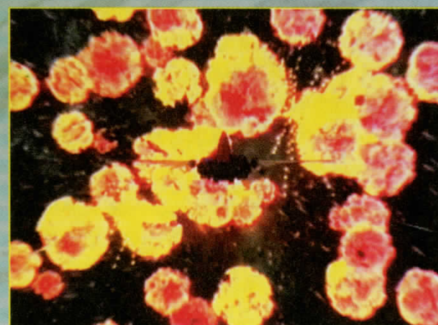
好不容易 SHION 才平靜下來，眾人身處的 GNOSIS 內部卻發生劇烈的震動！

「事象境界面的連結正在解除，這樣下去此空間很快就會被消滅，十分危險。」KOS-MOS 說，

說時遲、那時快，GNOSIS 內部的重力正漸漸消失，就在外面的宇宙空間慢慢展露在 SHION 眼前的時候，ELSA 剛好搜索到附近的位置，在這千鈞一髮的時間，SHION 總算能逃過一劫……

雖然接回了 SHION 等人，但這並不代表已經逃離險境，ELSA位處GNOSIS群之中的事實仍然沒有任何改變。此時DURANDAL終於趕到，以強力的砲火掩護ELSA！然而即使是 DURANDAL的莫大火力，對不斷轉移過來的 GNOSIS群還是顯得束手無策。這邊的ELSA 也被 GNOSIS 緊迫，就在這個危險的關頭，KOS-MOS 獨自乘坐升降機移動到船外，





SHION 發現後，心想單憑KOS-MOS 的力量也不可能戰勝外面成千上萬的GNOSIS ，立即透過通信器叫她回來，但任得SHION 不停地怒鳴，KOS-MOS 可完全沒有理會……

「SHION……創傷可以滿足我嗎？」

KOS-MOS慢慢張開眼睛，卻不知為何，瞳孔已由原來的紅色轉變為粉藍色。來到ELSA外部，KOS-MOS輕輕的一躍就飄往後方，站立在船尾部份，在她面前正滿佈著迫近ELSA的 GNOSIS……

「活動停置裝置出力 300％ ，不能抑制 ZOHAR 模擬物的波動！」DURANDAL 艦橋上的百式觀測器向 Jr. 報告艦上的異常狀態，

「這是甚麼回事，竟然起動了？！」







「中央電腦PIETA發出侵入警報，變異體探測到置換現象。」SHELLY報告說，

「在媽媽那裡？！從哪裡來的？」

「現在正調查感染路徑……鎖定路線，是從隔離格納庫發出的。」

「隔離格納庫？難道是ZOHAR？！」

「是，從外部正發出對ZOHAR的要求。」

「變化表正受到污染，這樣下去中央電腦會被佔據！」

「切斷連接隔離格納庫的主回路，活動阻止裝置以輔助回路獨立運作！」Jr.發揮出他臨危不亂的領導才能，指揮艦橋上的工作人員應付危機……

ELSA的一方也好不了多少，GNOSIS群正步步進迫，其數量甚至像是覆蓋著整個宇宙空間似的！這時KOS-MOS亦有所行動，面對著GNOSIS群張開她的腹部，一束巨大的光線隨即猛然射向GNOSIS群，所有GNOSIS在一瞬間被消滅！不，與其說被消滅，倒不如說是KOS-MOS把所有GNOSIS都吸收了！成功殲滅敵人後，KOS-MOS的眼睛又再回復到原本的紅色……

「甚麼嘛，不是輕鬆取勝了嗎……」從螢幕上目睹一切的MATHEWS船長嘆道，船上包括SHION在內的所有人看見此情景也說不出話來……

「現在的……不是幻覺來吧……」SHION仍未能相信眼前所見的事實……

「好像吸收了GNOSIS似的……」

「竟然有著我不知道的兵裝……不，不只是兵裝這麼簡單……那是……」

「有啥沒啥的你們在說甚麼事啦？不是打倒了GNOSIS嗎？」MATHEWS插嘴道，

這時ELSA收到DURANDAL的通信，MATHEWS正忙於應酬Jr.的時候，SHION仍然十分在意這個不為她所知道的KOS-MOS……

「我不知道的KOS-MOS……KELVIN前輩……這是你希望看到的東西嗎…？這才是真正的KOS-MOS嗎……？」



在惑星普利諾瑪，MARGULIS收到ANDREW失去蹤影的消息，一向冷酷的他也露出傷感的眼神……

雖然成功逃離GNOSIS的魔爪，但ELSA的損傷頗為嚴重，SHION因此與同伴一起登上了比ELSA大上三十倍的重武裝艦DURANDAL……

眾人來到艦橋後，CHAOS立刻上前道謝，Jr.對他大吐苦水：「詳細情況容後再說吧。真是的，到底在搞甚麼啦……媽媽又染上了感冒，調查和分析現在都幹不了啦！」

「這下可麻煩呢。」

「你還好說？」

「你們認識的嗎？」ALLEN見CHAOS與Jr.談得十分投契，如此問道，

「他是我們的老闆啊。」MATHEWS答道，不過眼前這個看來只有十歲出頭的小男孩卻弄得ALLEN有點一頭霧水……

「對了，小老闆，我在工作時拾獲了幾位去米路斯亞的客人……怎麼辦？」MATHEWS向Jr.請示SHION她們的去向，

「好像是有某些原因才接的客人呢……怎樣也好，還是要先修理好ELSA吧？去FOUNDATION修理吧，這樣子可不能支撐到目的地啊。」

「FOUNDATION……即是KOOKAI FOUNDATION？那個入選了『FOPUS・本年度急成長法人』頭十位的？那你就是…？」

「沒甚麼啦……只是空閒時搞點小生意，卻不知怎的儲起錢來了……」Jr.有點不好意思說。

「主任！不可以跟這些人扯上關係啊！」ALLEN這時靠近SHION的耳邊，輕聲地對她道，

「喂喂！我聽到的啊，小兄弟！」Jr.怒道，「把你掉到外面也沒所謂的啊！」

ALLEN連忙向Jr.道歉，但Jr.卻與其他人一起戲弄他，ALLEN又一次當上悲劇角色（？）……

SHION感受到這快樂（？）的一刻，不禁有所感觸……

「怎麼了？擔心著甚麼嗎？」Jr.看到正在眺望宇宙的SHION，上前慰問道。

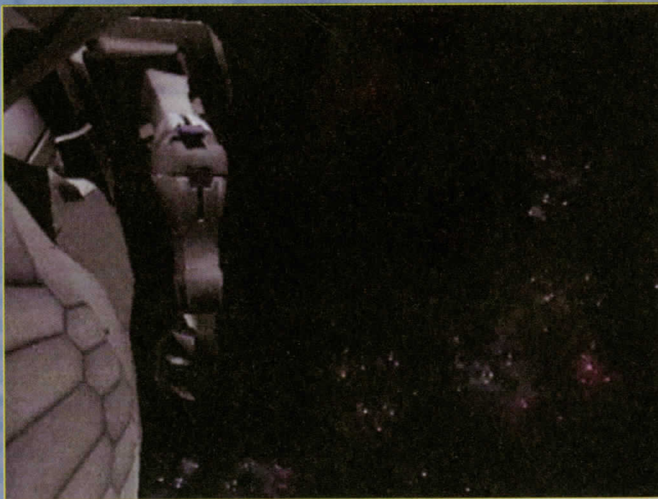
「哎……？不……沒甚麼……對了，我是SHION UZUKI，多多指教……那個……」

「我叫Jr.，GAIGNUN JUNIOR。雖然這不是真名，不過因為某些事情，現在就叫這個名字……多多指教呢。」

二人經過自我介紹後，Jr.向領航的SHELLY下達指令：「預定變更，現在就歸還FOUNDATION。另外，幫我就『確保了最後的贗品』這樣向GAIGNUN報告。」

就這樣，DURANDAL載著SHION一行，向KOOKAI FOUNDATION進發。DURANDAL進入超空間後，在宇宙空間裡出現了一台白色機體的影子……





KOOKAI FOUNDATION

在一條廢虛般的街道上，Jr.好像被些甚麼追著似的，往前發足狂奔。經過一段長長的路，他慢慢地停了下來。





「GAIGNUN！！！！！！」Jr.一聲仰天長嘯，打破了廢墟的沉默……

躺在Jr.面前的，是一隻已經失去生命的小貓，小貓的頸圈刻著「GAIGNUN」的名字。Jr.上前輕輕地抱起小狗，神情十分悲傷……

鏡頭一轉，來到一個大型設施似的地方，Jr.手上的小貓，卻變成了一名樣貌與他極為相似的黑髮少年。

「別說話……」Jr.對那剛張開眼睛的少年說，「已經……完結了……」

少年開口好像想告訴Jr.些甚麼似的，突然一道強烈的光芒從Jr.的腳下照射上來，Jr.叫了一聲「ALBEDO…！」卻掉進了一個無底的奈落深淵之中，還被一些紫色的靈體包圍著……

Jr.忽然從睡夢中驚醒，原來這只是一場噩夢。他從恐懼之中回過神來，看了看右掌上的三個數字……「666」，代表著魔鬼的數字……



翌日—

「這裡是甚麼地方？我感覺到這裡有非常嚴重的狀況調整……」MOMO繼續發揮她的觀測器本色，這時一行人正處於一個像是大型格納庫的奇怪地方，通路四周可看到多個形狀獨特的箱子。

「很大的箱子呢……」SHION歎道，「在橋的左右兩方每邊六個，中間還有一個……」

「全部十三個，每個箱上還刻有名字呢。」ZIGGY插道。

「ZIGGY的眼睛不錯呢……讓我看看……」

「PETRO、ANDREW、BOANERGES、THOMAS、JOHN……」SHION諗著刻在箱子上，聖經中十二門徒的名字，「嗯……」

「FILIPPO、MATTHEW、BARTHOLOMEW、JACOB、THAD、SIMON、JUDAS……」KOS-MOS接著說。

「還有……」SHION看著最後一個處於正中的箱子，

「這裡寫著『MARIENKIND』。」KOS-MOS道。

「『MARIENKIND』……好像在哪裡聽過……」

「『瑪利亞的孩子』的意思啊。」Jr.從門外鑽出來答道，「這裡放著一些就是看到也覺得危險的東西呢。」

Jr.按下操縱桿，箱子一個接一個的打開，裡頭放著的東西竟然全是金色的物體！



「ZOHAR？！」SHION驚道，

「不過全是模擬物呢，」Jr.說，「包括不久前回收那件，全部都已經封印了啦。」

「為甚麼ZOHAR會在這裡…？」SHION問，

「生意的範圍很廣泛的啦，」Jr.解釋道，「加上在這個時勢，不能不兼顧GNOSIS的對策，要在連邦有甚麼動作前要準備萬全啊。」

「在通路前面那房間是甚麼來的？」MOMO好奇的問，

「可不是看到會覺得過癮的東西呢。」

「不能給我們看嗎？」

「還是不看好，我不推薦……」Jr.搖著頭說，他的眼神似乎不太願意給SHION看房內的東西。

「就算是多廣泛的生意，也只是一個財團吧？但看這艘艦的武裝，也比普通的戰術強襲艦強勁得多……你們到底是……？」SHION表達出她對KOOKAI FOUNDATION的疑惑，

「總算是前政府機關吧……算了，這麼想看的話就隨便吧……」Jr.說著，房間的門扉隨即打開……

在房間裡陳列著一個個的大型容器，容器內存放著的，竟然是GNOSIS的標本！眾人在Jr.帶領下步入房內，在最深處放著的容器內，竟然是一個人？！不，這並不是人，而是一個有點像人型的怪物，或者說，是一個身體被侵蝕了的人類吧……

SHION一看之下，頓時感到噁心，「我都說過不推薦的啦……」Jr.對她說。





「這裡存放著的所有東西，都是人類的GNOSIS變容體。」KOS-MOS道，

「變容體……我也聽聞過這個……」ZIGGY好像記起了甚麼事。

「一般的場合是被白化然後碎掉吧，這是十分罕見的例子，」Jr.看著容器內的人說，「我們把她稱為『BETTY』。直視著她很辛苦吧？不過我們不想用號碼來稱呼她，如果把死人當成『物件』或『數字』的話可就

完蛋啦……」

「是女性來嗎？」MOMO 問，

「我們最後看到她的時候是一個女孩子啊……」

「人類竟然會變成GNOSIS……找不到牠們的真正身份嗎？」ALLEN 說，

「不止這裡，捕獲了的GNOSIS殘骸其實多的是，但卻完全不能用作分析。知道牠們的構成物質嗎？NaCl……是鹽啊。那個半透明的身體組織，主要成份也只是水和水酸化納而已。為甚麼這些普通的物質會變成那樣的存在呢？從跟這些傢伙接觸過的人類沒有例外地GNOSIS 化這個事實，有說是新種病毒，甚至說是另一個次元的生物為了在這個世界存在而變成的臨時姿態……」





SHION 對 Jr. 的說話中「沒有例外」這句話顯得十分在意，她回憶起在WOGLINDE時曾經被GNOSIS 抓著的一刻，她豈不是接觸過GNOSIS 嗎？

「真的沒有例外嗎…？」

「以我所知道的就沒有了。」

SHION 又再想起 ANDREW 中佐變成GNOSIS 的一刻，Jr. 這個回覆使她更為不安……

「也有是另一個次元的生物的可能性呢，那會不會本體其實是在別處…？」ALLEN 作出推測，

「怎麼說呢？但是對人類存著敵意這點就是確實的。不過嘛，對人類架著敵意的東西也很常見的啦。」

「主任，怎麼了？面色不太好啊……」ALLEN 察覺到SHION 有點異樣，問道，

「不……沒甚麼……」SHION 支支吾吾的說，「這……這種事情是從哪時開始的…？」

「非公式的統計，在這數百年也偶爾會發生這種現象，不過某事件令 GNOSIS 跳出歷史的表舞台來……」

「某事件？」MOMO 問，

「米路斯亞紛爭……」Jr.答，「只是一個男人的野心，一個開啟了那道不應開啟的門扉的男人，JOACHIM MIZRAHI 把災難帶來了這個世界……」

「JOACHIM MIZRAHI……天才科學家兼 U-TIC 機關的始創人……」SHION 也想起了此人。

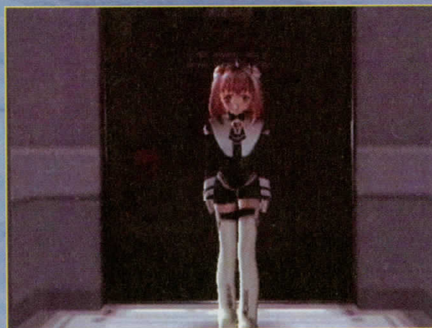
「是狂人啊，因為不能抑制對GNOSIS的好奇心，就把那群傢伙召喚過來……」

「狂人……」MOMO對Jr.這樣評論自己的父親感到難過……

「FOUNDATION 就是為了之後的處理及徹查真相，以戰後的第二米路斯亞政府為首而設立的，這就是我們本來的工作了。只不過近數年都十分和平，雖則如此，要維持FOUNDATION 運作，尤其是ZOHAR 的管理是需要莫大的資金，因此而財團化。及後由於一部門的民營化，才會在一些小生意中賺了大錢……」

在 Jr. 細說著 FOUNDATION 的歷史時，傷感的MOMO 一個人離開了格納庫……

「爸爸他……不是這樣的人……」



眾人離開隔離格納庫時才發現不見了MOMO，SHION覺得這個事實實在對她造成很大打擊，於是希望安慰一下她。在艦內打聽了一會，得知MOMO 到了PARK AREA（パークエリア），便乘坐艦內的小型艇去找她。

「你們覺得怎樣…？狂人 JOACHIM MIZRAHI……爸爸真的是這樣的人嗎？爸爸創造出來的，我們REALIAN 也是有害的東西嗎…？」

SHION 在PARK AREA 的深處，找到正在看著閃閃發光的環境蟲，在自言自語的MOMO 。

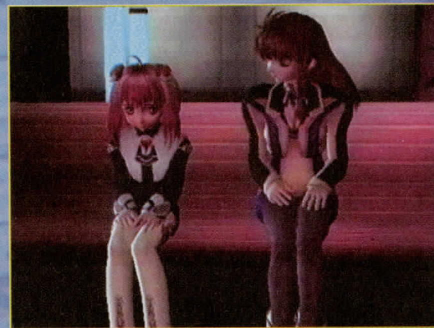
「MOMO ，原來在這裡啊……」SHION 帶著KOS-MOS 上前向MOMO 說。

「SHION……」

「怎麼了？不太精神呢……」

「SHION……MOMO 是……由 JOACHIM MIZRAHI 創造出來的……在仍然對連邦作出貢獻那時計劃好的百式REALIAN……」







「我知道啊。」

「SHION ，MOMO……不相信爸爸是狂人。但是……我甚麼都不知道啊……」

「自我同一性的擴散……永遠的難題呢。」

SHION輕輕接過一隻環境蟲，對MOMO說：「這艘艦使用了很好的環境蟲呢。ENVOIRNMENTAL BUG ，保持閉塞空間清潔的毫微機械。這是MIZRAHI 博士的……不，在科學的歷史之中也是很好的發明啊。這些孩子們雖然是人工誕生出來的存在，卻一直為這世界作出貢獻。妳們REALIAN 不是一樣嗎？與人類不同的，只是誕生的歷史長短有別而已。是構成這個世界的重要元素，這個是沒有任何分別的啊。還有，我對一般說MIZRAHI 博士是危險人物這說法仍然抱有疑問。不只是環境蟲，他有關REALIAN 的著作也滿載了深入的洞察……」

「MIZRAHI 博士遺留下來的GNOSIS 基礎研究也對現在的對 GNOSIS 技術的發展起很大幫助。」KOS-MOS 也附和說。







「很好的附和呢！KOS-MOS，」SHION 對 KOS-MOS 的表現感到有點意外，「現在的反應非常不錯啊！感情的共感……對人與人之間的關係也是重要的要素啊。」

「我並不認為現在是有必要使人與人之間的關係圓滑化的場合，不過很高興能幫得上忙。」

KOS-MOS 這個理論化的回應使 MOMO 不禁笑起來：「KOS-MOS 很有趣呢……」

「不過也是個不聽話的孩子呢。」

「我沒有見過爸爸……不過在 MOMO 出生之前，一直都在溫柔地跟我說話。爸爸說只要多做善事，MOMO 就會變成真正的人類……雖然很模糊，不過……」

「對嗎？很漂亮的回憶呢……」

「主任～！好消息啊！」這時ALLEN突然走出來，破壞了原先溫馨的氣氛(……)。ALLEN 口中的好消息，原來是DURANDAL 在到達 FOUNDATION 後將會前往第二米路斯亞，SHION 可以一直乘坐這艘艦繼續米路斯亞之旅。雖然 ALLEN 說因為 DURANDAL 有點事情要到第二米路斯亞，不過SHION 卻有點擔心……

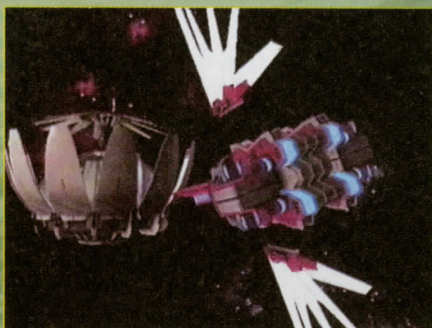
「雖然各自都有自己的事情，不過大家都說要去米路斯亞，不覺得有點不快嗎？」

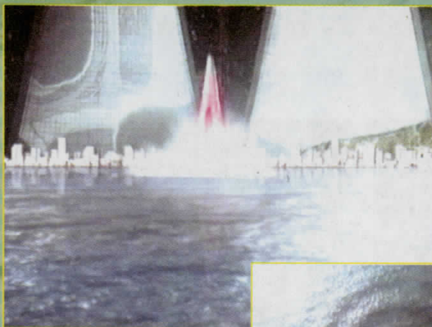
「是嗎？只是偶然吧？我覺得可省回一筆交通費，很不錯啊。看這裡的設備，與ELSA的簡直不可同日而語，萬一遭到 GNOSIS 襲擊，憑著這艘艦的裝備就……對了，剛才我去房間看過，很豪華啊！又有……哎？主任妳幹嘛把手放到額頭上啦？」

SHION 完全沒有 ALLEN 辦法，嘆口氣道：「沒甚麼，只是羨慕你的現實罷了……」

說了這麼久，SHION 也覺得累了，於是在艦內探索了一會後，就回到DURANDAL 居住 AREA 的新房間就寢。過了不久，DURANDAL 終於到達 KOOKAI FOUNDATION，SHION 等一行人聚集在艦橋，期待著DURANDAL 入港的一刻。

「那就是 KOOKAI FOUNDATION 嗎？跟這艘艦同樣，很豪華呢！」ALLEN 讚嘆道。





「DURANDAL 就這樣子成為摩天大樓，很美麗啊……」MOMO 說，

「哎？這艘艦就這樣子入港嗎？」甚麼都不知道的



SHION 問，

「聽說這艘艦是FOUNDATION 有名的名勝啊！我在ELSA 中找到的旅遊指南裡看到的。」ALLEN 在這方卻是見多識廣……

「原來如此！我沒有怎樣留意旅遊雜誌呢。」

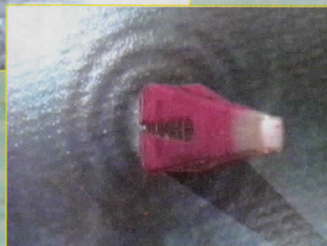
「呀！入港了！」

只見DURANDAL 的艦首徐徐插進 FOUNDATION 的底部，就從FOUNDATION 內的海面升上來，不消一會，說看到 DURANDAL 崇立在KOOKAI FOUNDATION 的壯觀景色……

「來觀光的話，最好是在除夕，」正當眾人均為此景嘆為觀止之際，一位SHELLY 與 MARY陪伴著的男性來到說，「燈光燦爛的摩天大樓是不錯的景色啊。」

「GAIGNUN KOOKAI 嗎？KOOKAI FOUNDATION 的代表理事，」ZIGGY認得這位男性就是KOOKAI FOUNDATION的最高負責人。

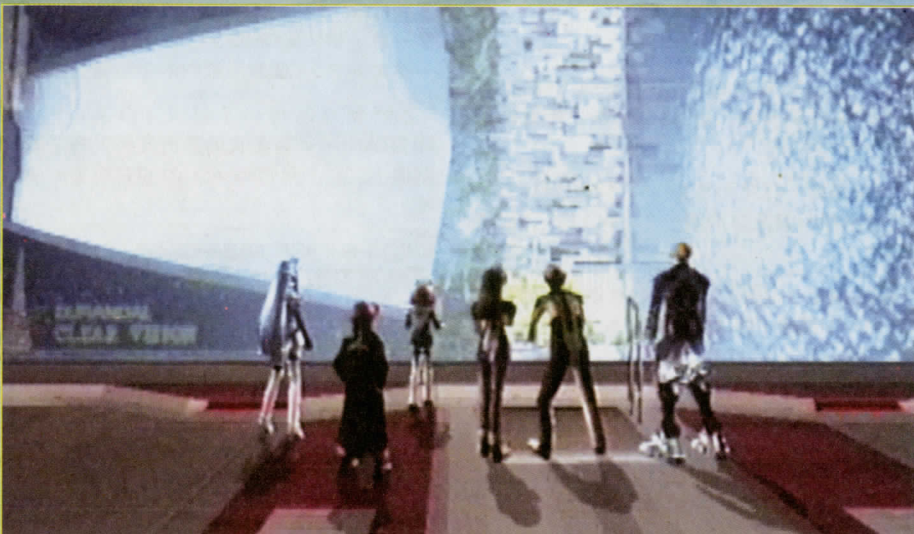
「哎？Jr.…？」SHION 在GAIGNUN 身上竟然找到 Jr. 的影子……



「有甚麼事嗎？」

「不，不……幸會了……」

「歡迎來到 KOOKAI FOUNDATION。」為表友好，GAIGNUN 遞起右手，示意與 SHION 握手。



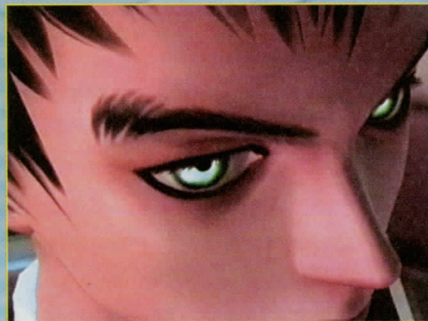
SHION 正想跟 GAIGNUN 握手的時候，卻突然發現他的右掌上印有「669」這三個數字，令她猶豫了幾秒……

「事情大致上已從MATHEWS與CHAOS處聽過，沒問題嗎？」

「是…是，麻煩你了。」SHION 有點不好意思的說。在 GAIGNNUN 離開後，SHION 仍有點怪責剛才那失禮的態度……

接著GAIGNUN 走到MOMO 跟前，對她說：





「妳就是 MOMO 嗎？我已經收到了接觸小委員會的JULI MIZRAHI博士的通知，我會安全把妳送到米路斯亞的。」

「是媽媽？」

「對啊，她還託我好好照顧妳呢。」

「可以跟媽媽說話嗎？」

「怎麼說呢，她好像很忙啊……」

「是……這樣嗎……」MOMO 對未能



與母親相聚感到非常失望，「為甚麼總是不能見面…？」

「再收到通信的話就告訴妳吧。」

「是……多謝你……」

在臨離開前，GAIGNUN 回過頭來，以異樣的目光望了SHION 一眼，而且他的眼睛內更閃耀著綠色的光芒……

「不……不會吧……」

在KOOKAI FOUNDATION 的辦公室，Jr. 正與GAIGNUN 談及ELSA 的客人們的事情。

「那個叫KOS-MOS 的，能力並不普通呢，」Jr. 道，「怎麼看也不像是試驗運用型啦，與模擬物共鳴一事亦叫人在意的……」

「希比特效應……聽聞那邊損失了ARCHETYPE，看來另有內情呢……還有那個KOS-MOS 的管理者……好像叫SHION 嗎？她可能已經察覺到我們的能力。」

「不會吧，她只是普通的人啊。」

「不也有是不普通的可能性嗎？」

「是嗎？怎樣看都只是普通的女孩啦。不過她持有跟希魯瑪大叔有關係那個計劃的最重要機密，這個也不是沒可能的事嗎……」

「PROJECT ZOHAR……」

「喂，暫時還是別提MIZRAHI 的事吧。」

「你擔心那個叫MOMO 的女孩嗎？」

「甚麼啊，那個眼神！」Jr. 被GAIGNUN 的說話搞得有點尷尬，「誰也不喜歡別人說自己是狂人的孩子吧！況且我們都曾經在成為MIZRAHI 葬身之地的『那裡』目擊部份事情啦，那孩子是REALIAN，有可能被混入記憶的啊。」

「即是說她心裡的MIZRAHI 的形象是虛像啦？」

「不知道！所以我才想有點保留，起碼現在是這樣。」

「這麼在意的話，約她去海灘怎麼樣？可以轉換一點氣氛啊。」



「我都說了不是這個！」Jr. 又被弄得尷尬起來，一氣之下就走到一旁去。

GAIGNUN 把一個紙盒拋到Jr. 手上，Jr. 滿不在乎的打開一看，立刻拿起盒內的手槍，興奮地叫道：「不銹鋼製的MAKAROV！還是附紙箱啊！」

「上星期偶爾在『古代武器珍藏』拍賣會裡看到，所以就投標了。」

「有甚麼企圖？」Jr. 一邊玩著手槍，一邊問道，

「沒甚麼，見你最近幹得不錯，想給你一點獎勵……好像做了多餘的事呢。」

Jr. 立即猛搖頭否認，GAIGNUN 慢慢步出辦公室，對Jr. 說：「別胡亂開槍啊。你可是比我年長，言行應像個年長者才行啦。」

然而GAIGNUN 在門外仍然聽到Jr. 在興奮的大叫，深深的嘆了一口氣……

在房間內休息的SHION 仍舊是沒精打采的，看來仍然為著在隔離格納庫那件事感到煩惱吧。ALLEN 覺得她自從來到DURANDAL 後就毫無精神，正想出言安慰，Jr. 卻不通氣地（？）闖進來約SHION 去海灘玩，SHION 也認為輕鬆一下會比較好，於是便到DOCK AREA（ドックエリア）的纜車場跟Jr. 他們會合，乘坐纜車到KOOKAI FOUNDATION，盡情地享樂一番。



在陽光普照的FOUNDATION 海灘，MOMO 與Jr. 一身泳裝，愉快地玩沙灘排球。眾人都在享受著一刻的快樂，SHION 卻獨自坐在一角，拿著自己的CONNECTION GEAR 沉醉在工作裡。一想到KOS-MOS，SHION 又回憶起與已故的戀人KELVIN 一起渡過的日子……

「如果我說我覺得KOS-MOS 她有『心』，妳會笑我嗎？」

曾幾何時，在一切如舊的實驗室，KELVIN看著沉睡中的ARCHETYPE，這樣的問。

「KOS-MOS 有精神活動嗎？」還未經歷過慘痛回憶的SHION，臉上仍然帶有一點天真的稚氣，與現在一臉憔悴的她可差得遠了……

「我找到了一些很有趣的現象啊。當然，仍然是十分微弱，只有像是脈搏的程度……」

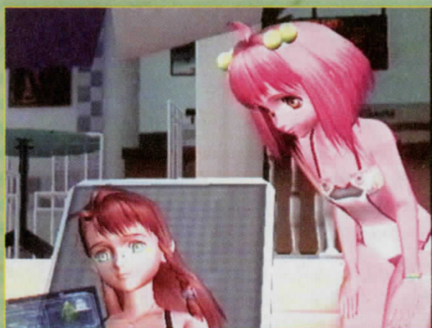
「真的嗎？那樣很有繼續觀察下去的價值啊！











KOS-MOS的素體構造是把人腦忠實再現的，我想也有這個可能性的。」

……

「與MOMO的共感行動……」返回現實，SHION繼續沉醉在研究KOS-MOS的工作，「那時候的深層領域下波形是……FLAT LINE……不行嗎……甚麼都沒有呢。」

「怎麼了啦，主任！難得來到海灘，怎麼還在對著螢幕啦。」身穿經典老套泳衣的ALLEN走來對SHION說。

「對啊！SHION也一起來玩吧！」MOMO也上前勸SHION。

「對不起，我有點事……」

「KOS-MOS嗎？」MOMO看著螢幕上的KOS-MOS問道，「辛苦了呢！」

「KOS-MOS其實還有很多即使我們也不能解釋的黑盒部份啊，」ALLEN在一旁解釋說，

「黑盒？」

「嗯……所以我們正在一點一點的分析著，向著以往的形態的方向前進著。因為熟悉KOS-MOS的人只有KELVIN前輩……呃……」ALLEN有感失言，立刻止住了說話。

然而SHION好像沒有聽見似的，改變話題道：「ALLEN，Jr.與GAIGNUN先生是不是父子呢？說是兄弟好像年齡方面有點差距……」

「我聽到外間有很多傳聞啦，有的說是世襲用的自我複製，有的說是私生子怎的……」

「我想應該不是複製，我感覺到基因組的排列有很微妙的分別……」

「很厲害！MOMO妳連這東西也知道嗎？」MOMO又再顯示出她的觀測本領，SHION也為之愕然，不禁稱讚。

「MOMO是觀測用的嘛……」MOMO說道，「對呢，沒有父子兄弟程度的差距，又不能說是一樣的構造……」

「有這樣的存在嗎？」SHION對此感到有點奇怪，「鹽基排列只要有0.1%差異就已經是完全另一個人來的啊。」

「誰是私生子啦？」Jr.忽然從後走出來，嚇得SHION有點措手不及……

「沒……沒有啦……很美麗的海灘呢～」ALLEN連忙改變話題，「怎樣也想不到是人工海灘啊！」

「這是我們的新製品啦，賣點是可以改變天氣，老是晴天可沒癮呢。」

Jr.說著，從口袋裡取出一個控制器按了一下，天色立即暗起來，烏雲密佈。SHION好像開始有點不安的，站起來凝望著烏黑的天空……

「我討厭……雷聲……」SHION輕聲喊著，天上忽然閃起雷光，

「快停啊！雷聲……討厭啊！！！」SHION突然顯得極為驚惶，掩起耳朵蹲在地上大叫……

「對不起……我討厭……雷聲啊……」



在GAIGNUN的辦公室，他正與一名光頭的黑人大叔進行通信……

「仍舊是這樣忙碌呢，希魯瑪代表。」GAIGNUN對通信器另一端的大叔說。



「好久不見！NIGREDE（漆黑），你那邊又怎樣？」

「這個稱呼感覺不太好呢……」

「失禮了，我還未習慣叫GAIGNUN這個名字啊。對了，有甚麼事？」

「我正在去你那處，因為有些微妙的貨物，所以我想應該先通知你。」

「嗯……」

「連邦巡洋艦WOGLINDE……巧合地確保了那邊的貨物，是模擬物。」

「第十二器嗎……跟U-TIC機關的記錄一致呢。」

「沒錯，應該是先前的惑星消失事件的東西。只要U-TIC機關之後不再建造的話，這樣就集齊全部了，雖則欠缺了原物……」

「可以建造出那東西的人已經不存在這個世界了啊。」

「對呢。還有一件事，這邊還帶著接觸小委員會的百式試作型。」

「想不到竟然會由你送過來……」

「在76小時前被我們的客貨船救助保護了。」

「吸引偶發要素的磁力也是你的特有能力之一嗎？」

「『是被決定了的而非偶然』，有位智者說過這樣的說話吧。總之，U-TIC機關的行動好像與此有點牽連，我想你那邊也得作出一點警戒才行。」

「那就往U.M.N.管理局試探一下，艦隊規模的轉移該可以探測到的吧。」

「高明的判斷呢。假設那邊沒有持有模擬物的場合，十中八九他們都會對舊米路斯亞的原物埋手。還有……」

「U-DO嗎……」

「雖然不知道他們最終的目的，但可不能令那東西再次甦醒的。即使怎樣也不能……」

「我知道了，那就準備迎接你們的到來吧，很期待與你再會呢。」

……

雖然未能盡興，但玩了一整天SHION也覺得有點疲憊，於是先讓ALLEN先回到ELSA看看KOS-MOS的情況，她則會合ZIGGY，先往FOUNDATION市街的宿屋稍作休息。休息過後，SHION在FOUNDATION整頓了一下裝備後，就回到ELSA幫忙進行KOS-MOS的調整工作。享受著和平一刻的SHION，以及DURANDAL與KOOKAI FOUNDATION上的居民。前所未有的威脅，正將其魔爪伸展向這個美麗的無軌道殖民衛星……



用語集PART 4

第七種人格矯正	因為腦的器質性異常而犯下嚴重罪行的重犯罪者，均會接受這種處分。具體來說是植入抑制情感衝動的毫微機械，但因應狀況也有不接受的場合。另外亦存在著第八、第九種等更強力的處置。
額上圖案	受到人格矯正處置的人，額上均會刻上圖案。這是由於在真皮部份施下分子級數的加工，把這部份與經過矯正的腦神經連結，所以當感情超越限度的話就會展現出來。
自我複製繁殖	在生命循環再用法案被廢除後，複製處理受到嚴格的規制。進行此項目需要經過繁複的手續，兼且需要判斷精神及肉體均為健全，並曾為連邦政府作出貢獻的人才可得到此權利。因為藉此留後可避免與其他人的親密接觸，所以是為受到一些抗拒跟別人接觸的女性歡迎的選擇。
基因組的多樣性	指遺傳情報即使陷入某種束縛之中也會尋求出路的意思。
耳罩似的機器	透過U.M.N.的知覺連結媒介，可以在家裡經歷種種假想體驗。
抑制劑	抑制劑　維持人格矯正裝置所必需的藥品。
生命循環再用變異體	指遺傳子、腦神經等組織被過度改變、調整的人，又或是其子孫。調整的幅度愈大，可令人的身體機能更為突出，但同時亦會影響到精神變得不穩定。ANDREW是某軍部的一個特殊步兵養成程式中，由經過遺傳子調整的人工受精誕生後，再接受調整然後送到戰場上的人造士兵。
祖亞魯事變	詳細不明，不過是令連邦全體陷入戰火之中的事件。米路斯亞紛爭是為此事件打上句號的最終幕。
活動阻止裝置	阻止 ZOHAR 模擬物活動的裝置，在生化學上是指阻止酵素活動的物質（INHIBITOR）。
隔離格納庫	DURANDAL 上保管 ZOHAR 的格納庫。由於 ZOHAR 散發出的某種波動會吸引 GNOSIS，因此需要封印在特殊的容器內。
MARIENKIND	出自格林童話「瑪利亞的孩子」中，從聖母瑪利亞手中取得13條鎖匙的少女。
自我同一性的擴散	發達心理學用語。自我同一性即是「IDENTITY」，有「我即是我」的意思。「自我同一性擴散」即是「自己不全感」，不能保持著「IDENTITY」的狀態。
MAKAROV	全名為「PISTOLET MAKAROVA」，簡稱「PM」。由1951 年開始，蘇聯軍正式代替「杜加洛夫 TT1933」，開始採用的手槍。使用9mm x18 的低速彈，貫穿力比較使用7.62mm x25 的TT1933 差劣很多。裝彈數是8+1 發。GAIGNUN 贈與Jr.的PM，是設定為舊蘇聯政府為贈外國的要人而特別生產的。
NIGREDE	在鍊金術中的「黑化」過程，是U.R.T.V.個體NO.669（GAIGNUN）的愛稱（有關U.R.T.V.容後再說）。GAIGNUN 這個偽名原為 Jr.所養的小貓的名字。另外，「GAIGNUN」是十一世紀佛文學著作《Chanson de Roland》（羅蘭之歌）中，西班牙王的愛馬的名字。有趣的是，「DURANDAL」就是Roland（羅蘭）的愛劍的名字。





EMAIL PART 2



DURANDAL 找到MOMO 前

標題	收信地點	收信條件	建議回覆
新マップ追加	/	強制	/
ヴェクター・コムからの配當（附暗號解除キープラグイン）	/	投資ヴェクター・コム	/
投資信託・工業	揚陸エリア	アルキミアに投資シます（需支付6000G）（F.BSHOT 條件4）	/

找到MOMO 後

標題	收信地點	收信條件	建議回覆
アルミキアからの配當	PARK AREA	投資アルキミア	/
F.BSHOT 供給	Jr.約SHION 後在通路上	完成F.BSHOT 條件1-4	/
侵入者確保成功（附暗號解除補完キープラグイン）	/	完成追跡事件後強制	/
エースコンバット04	居住區	把EMAIL ADDRESS 給予ZOHAR 格納庫右方出口的人	/

KOOKAI FOUNDATION

標題	收信地點	收信條件	建議回覆
ニシキギの花	海灘	完成追跡事件後強制	デュランダル
寫真だよ	市街右側出口	與倉庫的ピンク・バグ對話	/

進入エンセフェロン後－GNOSIS 襲來後救人前

標題	收信地點	收信條件	建議回覆
新マップ追加	/	強制	/
必殺技使用許可	/	強制	/
おめでとう	/	正確回覆ニシキギの花郵件	/

救人完畢後

標題	收信地點	收信條件	建議回覆
必殺技使用許可	/	強制	/
新兵器が完成しました！	/	秘密メール協力後強制	/

完成NEPHILIM 之歌聲後

標題	收信地點	收信條件	建議回覆
必殺技使用許可	/	強制	/
挨さつ	/	解決追跡EVENT 後強制	/
新サイバースポーツ登場	/	FOUNDATION 市街左側上方通路	/



WEAPON



SHION

NAME	ATK	COST	SELL	EFFECT
M.W.S.	/	/	/	/
BXS001V	/	/	/	M系「SLOW」效果（スロットシュート用彈）
BXS002V	/	200	100	M系「POWER LOSS」效果（スロットシュート用彈）
BXS003V	/	200	100	M系「裝甲欠損」效果（スロットシュート用彈）
BXS004V	/	200	100	B/M系「物理攻擊力DOWN」效果（スロットシュート用彈）
BXS005V	/	200	100	B/M系「物理防御力DOWN」效果（スロットシュート用彈）



Jr.

NAME	ATK	COST	SELL	EFFECT
ROOK505	/	800	400	/
MAKAROV	/	/	10000	/
SAIFAR45	/	1200	600	/
CROSS	/	2400	1200	/
BLOOD9	/	/	3000	/
RK200	4	/	/	「ROOK505」用彈
RK280	6	400	200	「ROOK505」用彈
MAKAROV彈	5	/	/	「MAKAROV」用彈
SR500	8	/	/	「SAIFER45」用彈
CS700	10	/	/	「CROSS」用彈
CS700SLW	5	500	250	B/G系「SLOW」效果（「CROSS」用彈）
CS700PWD	5	500	250	B/G系「物理攻擊力DOWN」效果（「CROSS」用彈）
CS700DFD	5	500	250	B/G系「物理防御力DOWN」效果（「CROSS」用彈）
CS700UVL	5	500	250	B/G系「ETHER力DOWN」效果（「CROSS」用彈）
BD900	16	/	/	「BLOOD9」用彈



MOMO

NAME	ATK	COST	SELL	EFFECT
バトロッド	3	/	60	/
メタルロッド	5	200	100	/
プラチナロッド	7	380	160	/
ミスリルロッド	9	520	260	/
Wハンマーロッド	10	/	500	B/G系「混亂」效果
セイントロッド	12	680	340	/
ペンギンロッド	7	/	1000	B/G系「SLOW」效果
ドラゴンロッド	20	/	3000	/



CHAOS

NAME	ATK	COST	SELL	EFFECT
スペースグローブ	3	/	/	/
ネイビーグローブ	5	240	120	/
ライターグローブ	7	160	80	/
作業用グローブ	9	80	40	/
穴つきグローブ	/	/	/	/



KOS-MOS

NAME	ATK	COST	SELL	ELEMENT	EA	EP	BULLET	EFFECT
F.GSHOT	/	/	1000	單體/直線/突	/	0	12	/
F.MSHOT	/	/	/	全體/上空/打	/	0	2	/
F.RSHOT	/	/	4000	單體/直線/突	/	0	8	/
F.BSHOT	/	/	3600	單體/直線/B	120%	2	8	/
F.SCYTHE	/	/	8000	全體/直線/無	300%	8	1	/
KGS10V	12	/	/	/	/	/	/	「F.GSHOT」用彈
KRS50V	20	/	/	/	/	/	/	「F.RSHOT」用彈



ZIGGY

NAME	ATK	COST	SELL	ELEMENT	EA	EP	BULLET	EFFECT
BMP55SX	/	/	/	全體/直線/B	135%	4	2	/
MSP89SX	/	1200	600	全體/直線/打	/	0	2	/
MSS500	4	/	/	/	/	/	/	「MSP89SX」用彈
MSS540	12	/	180	/	/	/	/	「MSP89SX」用彈











CLOTHES

NAME	COST	DEF	CHARACTOR	SKILL
Ｄ ユニット V1	200	4	K	/
Ｄ ユニット V2	400	14	K	/
Ｄ ユニット V3	620	20	K	/
Ｄ ユニット V4	960	30	K	/
Ｄ ユニット V5	1400	38	K	/
Ｄ ユニット V6	2600	48	K	/
VOLG10	120	3	Z	/
VOLG20	420	16	Z	/
VOLG30	680	28	Z	/
VOLG40	880	36	Z	/
VOLG50	1500	44	Z	/
制服	100	3	S/M	/
メタルウェア	200	8	S/M/C/J	/
サバイバルウェア	420	12	S/M/C/J	/
ファイバースーツ	320	12	S/M/C/J	/
スタイルアーマー	580	18	S/M/C/J	/
バトルスーツ	900	24	S/M/C/J	/
ルビースーツ	1200	30	S/M/C/J	/
テクトロンクロス	2000	28	S/M/C/J	/
スピリット	/	20	S/M	當有人戰鬥不能時提升ETHER 防御
ソウル	/	20	S/M/C/J	當有人戰鬥不能時提升物理防御
ネオアーマーα	/	30	C/J	物理防御 +4
ネオアーマーβ	/	30	S/M	ETHER 防御 +4
シールドアーマー	/	36	S/M/C/J	全狀態防御
水著	3000	1	S/M/C/J	T.PT+25%

HATS

NAME	COST	DEF	CHARACTOR	SKILL
メタルメット	100	2	S/M/C/J	/
カウボーイハット	220	2	S/M/C/J	/
スペースメット	340	4	S/M/C/J	/
ルビーメット	600	6	S/M/C/J	/
テクトロンット	800	8	S/M/C/J	/
ナイトウォーカー	/	4	S/M/C/J	防止睡眠
マジカルハット	1200	4	S/M/C/J	防止LOST
星の帽子	/	4	S/M/C/J	E.PT+25%

CARD LIST

SITUATION

CARD	稀有度	效果
ヒルベルトエフェクト	COM	不問敵我，BATTLE FIELD 上所有「不」CARD 不能移動， ATK-1 。效果維持2 TURN 後破棄
アナライズ	COM	雙方均在開啟HAND 的情況下進行遊戲
チューンナップ	COM	BATTLE PHASE 中自BATTLE FIELD 上「機」受的傷害-1 。效果重複，維持3 TURN 後破棄
武人の札	COM	自BATTLE PHASE 時自BATTLE FIELD 上「人」CARD ATK+1 。效果重複，維持3 TURN 後破棄
強運	COM	BATTLE PHASE 中，自BATTLE FIELD 上的「人」CARD 可回避所有通常攻擊。效果維持3 TURN 後破棄
休戰協定	UNCOM	兩方的BATTLE PHASE 均會被跳過，效果維持1 TURN 後破棄
人身御供	COM	自BATTLE CARD 在戰鬥中被破壞時，自BASE 可得到該CARD 的COST 數值的回復。效果不重複
クーカイ・ファウンデーション	RARE	在自 ADJUST PHASE 時所有處於STANDBY ，「不」以外的CARD 可回復1 點HP 。效果不重複
曙光	PROMO	每 TURN 回復1 點BASE ，LOST 沒有CARD 就不會得到回復
補給要請	UNCOM	不問敵我，若有「合」CARD 遭破壞時，該方可於BASE 抽取一枚CARD
グノーシス現象	COM	自「不」CARD 被破壞後，將會被移到LOST 而並非移動 JUNK
グノーシス化	UNCOM	在EVENT PHASE 或BLOCK PHASE 破棄2 枚HAND ，此時將於LOST 抽取1 枚
集合的無意識	RARE	在自DRAW PHASE 前，可先看一次BASE 最上1 枚，可選擇就此繼續或把這CARD 移到最底。效果不重複，若自方場中沒有「不」CARD ，維持3 TURN 後自動破棄
グノーシス變容體	COM	在EVENT PHASE 或BLOCK PHASE 破棄1 枚「不」CARD ，然後開啟BASE 選取1 枚「不」CARD 移到HAND
謎の少女	UNCOM	不問敵我，在BATTLE PHASE 中所有「不」CARD 可得 ATK+1 。效果重複，維持1 TURN 後破棄
領域シフト	COM	不問敵我，在BASE 被「不」CARD 攻擊後，受到攻擊的一方需要捨掉1 枚HAND 。效果不重複
巡禮船團	COM	不問敵我，在自 ADJUST PHASE 可給予STANDBY 中的「不」CARD 回復1 點HP 。效果不重複
虛數領域	COM	在自DRAW PHASE 時，會從LOST 抽取而非BASE ，若LOST 沒有CARD 則不能抽取
袋の鼠	COM	不問敵我，場內所有BATTLE CARD 在MOVE PHASE 時不能撤退。此CARD 將於2 TURN 後自DRAW PHASE 時破棄
脆いよなぁ！	PROMO	於EVENT 或BLOCK PHASE 將此CARD 破棄，可給予BATTLE FIELD 上指定BATTLE CARD 傷害3 點
無駄遣い	COM	不問敵我，在DRAW PHASE 將會抽取多1 枚。效果重複
事象變異	PROMO	於EVENT 或BLOCK PHASE 將此CARD 破棄，可破壞場中1 枚敵SITUATION CARD
ラインの乙女	PROMO	於EVENT 或BLOCK PHASE 將此CARD 破棄，可給予敵BASE 傷害4 點
知らない武裝	PROMO	於EVENT 或BLOCK PHASE 將此CARD 破棄，可給予場內所有BATTLE CARD 傷害2 點，不問敵我
ゾハル	PROMO	不問敵我，BATTLE PHASE 時場內所有BATTLE CARD 可得ATK+1 。效果重複
D.S.S.S.	COM	出擊可能的「不」CARD 可盡量出擊。此CARD 於3 TURN 後自DRAW PHASE 時破棄
強制出擊	COM	出擊可能的BATTLE CARD 可盡量出擊。此CARD 於1 TURN 後自DRAW PHASE 時破棄
制御コード	COM	出擊可能的「合」CARD 可盡量出擊。此CARD 於1 TURN 後自DRAW PHASE 時破棄



PS2	2002年 發售中
CAPCOM ● ACT	
6800 日圓 ● DVD-ROM	
390KB	

TEXT：馬高

鬼武者2



上回提要

十兵衛與高根迪斯的一戰再度落敗，幸好得到邑的協助；邑依照高女的吩咐取得破魔之笛，及後十兵衛在鬼之島的「惡食倉庫」內利用升降機，來到「鬼之島底層」。



第四章



十兵衛進入「鬼之島底層」，取得「鬼之島 地階地圖」後，經大門進入「試作品倉庫」，這裡會發現一些正在工作中的機械人，機械人的攻擊力強，而且體力高，盡量避免走近它們的身邊，基本上在一般情況下機械人都不會主動進行攻擊。



追加EVENT〔惠瓊編〕



十兵衛來到閘門前時，看見惠瓊在不停拍打著閘門。

十兵衛：「惠瓊，你在做什麼？」
惠瓊：「我來到這裡時，孫市已經離開了……相信這裡有機關。」惠瓊不斷拍打著，果然閘門真的自動打開。
孫市：「寶物！？」
聽到有寶物存在，惠瓊便興奮起來；正當他準備找尋寶物時，惠瓊的背後突然出現了一頭幻魔，嚇得他慌忙失措。

孫市：「如何呢，這個寶物可以嗎？」原來說有寶物只不過是孫市用來戲弄惠瓊的說話。
惠瓊：「不要開玩笑了，孫市！」惠瓊馬上追著孫市。

十兵衛收拾剛才的幻魔後，從寶箱內取得「黃之首飾」，將它裝備後便可以在敵人身上吸取黃魂。

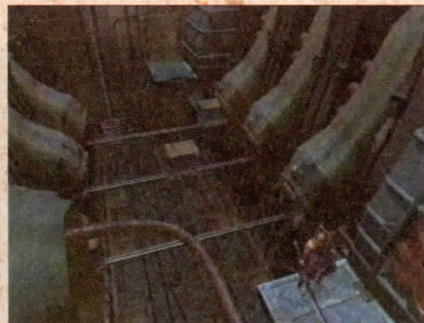
鬼之島底層



取得物品

〔1〕鬼之島地道地圖
〔2〕種子島改
〔3〕黃之首飾
〔4〕ギルテンスタソ之書
〔5〕金文字之鍵
〔6〕藤吉郎賞書・壹

在「試作品倉庫」內的另一邊梯子直上，再走到另一邊的大門進入「兇行之間」；這裡除會發現幻魔泉外，還有一個曾經在岐阜城出現過的數字板，不過今次需要放置的數字增加至6個，而總和要等於34；成功解除機關後，十兵衛取得「金文字之鍵」，當走到盡頭時，大門卻被一股郎秘力量所封印著，似乎需要利用紅玉才能將門打開。於是十兵衛只好暫時離開，返回「創生之通路」，從升降台斜對面的梯子直上，利用「金文字之鍵」放進凹位內，原先不斷移動的木箱突然完部停頓下來，十兵衛跳過這些木箱來到另一邊，使用「鐵之丸鍵」便可以成功進入大門內。



追加EVENT〔邑、小太郎編〕

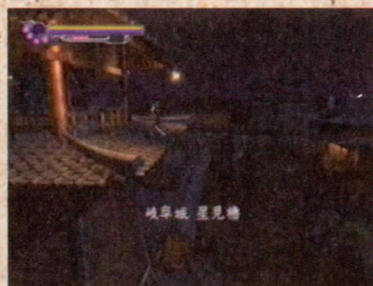
鏡頭一轉，一直跟著十兵衛的邑，原來亦已經來到「鬼之島底層」……

邑：「十兵衛……」邑四處張望希望找到十兵衛現時身處的位置，期間小太郎再次出現，並上前阻止。
小太郎：「我說過你不要再來的，這樣的話我就不客氣了。」小太郎向邑發動攻擊。
邑：「停手呀，小太郎！」小太郎不斷攻擊的同時，突然被一頭幻魔偷襲，



邑：「小太郎！」邑立即衝前將這頭幻魔收拾。
邑：「沒事嗎？小太郎，振作點。」小太郎並沒有理會邑的慰問，只是將她一手推開。
小太郎：「你這樣做也是騙不過我的。」
邑：「聽我說吧，我的確曾經回到小谷之城，而我有三個女兒，我回到那裡只是為了我的孩子。」
小太郎：「這種事會有人會相信嗎？」就算邑如何認真，小太郎並沒有半點相信。
邑：「風魔……風魔小太郎。」
小太郎：「為何你會知道……」小太郎聽到邑說出自己的名字感到非常詫異。
邑：「我聽過有關你的事情，你的母親在你年幼的時候曾經捨你而去，結果她被人殺死。自此小太郎便開始憎恨女人，不過，事實真的是這樣嗎？還會有什麼原因？我不相信世上會有捨棄兒子的母親。」
小太郎：「不要再說了，你又怎會明白我的心情！」小太郎推開邑後便獨自離去。
邑：「小太郎。」





十兵衛來到「流轉像之間」，在地上拾得一份「藤吉郎賞書・壹」，而這裡會有一座巨型的石像，調查之下發現其實是一個機關，只要依照上方的一組銀色圖案，將下方的圖案移動至相同就可以，每移動一格便會與旁邊的圖案交換位置；當成功解除機關



岐阜城・東天

黄金魔神像の書
幻魔王の書
地藏櫓
三重櫓
三重櫓前
蛇の鍵 EVENT
人間狩予定表
ハルベルト 惠瓊寶箱
汐見櫓
ひょうたん 宝箱
緑幻夢クサビ 宝箱
龍淹
三連銃 EVENT
物見廊
東天堂
枯河
結界廊
禪庵
苑路
弾丸 10個 幻魔宝箱
丸薬 幻魔宝箱
星見櫓
山麓池庭
岐阜城・天守
紅鶴廊
石宴廊
星見櫓〔屋頂〕
桜の鍵 宝箱
黄吸魂の数珠 惠瓊寶箱
岐阜城・東天の地図 宝箱
藤吉郎の日記
身代わりの木札 細工宝箱

鬼之島底層

超鬼薬 幻魔宝箱
溶岩房間
溶岩洞穴
劇薬 幻魔宝箱
丸薬 惠瓊寶箱
土荒鎖 秘伝之巻 細工宝箱
北之間
侍機房間
樓梯房間
渡廊
大廳二樓
後門
小廳
中廳
詰所
石落房間
樓梯走廊
井戸房間
大廳
陣所前廣場
岐阜城・東天
古櫃走廊
弾丸 10個 幻魔宝箱
大鬼薬 幻魔宝箱
螺旋樓梯
丸薬 惠瓊寶箱

後，石像旁會出現一度綠色的光環，於是十兵衛嘗試進入，轉眼間已經來到岐阜城的「星見櫓」。

十兵衛在屋頂走了一圈並沒有發現，於是沿梯子走到下層，首先從寶箱內取得「身代わりの木札」，這道具可用作復活之用，一旦被擊倒時便可以復活一次，接著繼續往下層進發，沿途會不斷有幻魔利用弓箭進行攻擊，消滅它們後，在底層除會發現破魔鏡外，旁邊的寶箱內藏有「綠幻夢〔クサビ〕」。

仁王肩当 A 惠瓊寶箱
三日月の鍵 B 宝箱
人間調理の書 C
鬼石 D 細工宝箱

追加 EVENT〔惠瓊編〕

若然與惠瓊的好感度高的話，沿途便不會遇到那些放箭的幻魔。當十兵衛來到底層後，發覺大門竟然被鎖上，正打算找尋其他出口的同時，突然聽到外面有一把似曾相識的聲音。



十兵衛：「惠瓊？在外面的人是不是惠瓊嗎？」
惠瓊：「這把聲音是十兵衛嗎？」
十兵衛：「請你幫我打開這度門。」
惠瓊：「你走不到出來嗎？沒問題！我幫你打開也可以，但很貴呀！至於這裡的鎖匙在那裡呢？」
十兵衛：「如果我知道就不用拜託你啦。」
惠瓊：「那又是喎。」

由現在開始玩者會暫時改為操控惠瓊，惠瓊使用的長槍攻擊範圍較少，而鬼戰術則是用作封印敵人的行動並無攻擊力；熟習好惠瓊的攻擊模式後，便可以開始行動，現時惠瓊所身處的地方位於「石宴廊」，由於往右邊的通道被封印著，可直接進入左邊大門來到「紅廊」，先打開前面的寶箱取得「岐阜城 東天之地圖」，而另一個藍色的寶箱內則放置著「黃吸魂之數珠」，這樣惠瓊才能夠吸取幻魔之魂，從而將取得的魂於稍後交回十兵衛身上。進入大門來到「山麓池庭」，沿途會發現兩條通道，其中右邊的大門卻被鎖上，調查之下發現這度門是需要利用三日月的鎖匙才能開啟，於是惠瓊只好往另一條通道繼續前進，於盡頭的寶箱內會發現一條「櫻之鍵」。



接著從旁邊的大門來到十兵衛曾經到過的地方「陣所前廣場」，先進入「螺旋樓梯」，從寶箱內取得「丸藥」，接著返回「陣所前廣場」，沿「大廳」進入「中廳」，於右方的門使用「櫻之鍵」，進入後發現寶箱內放置著「仁王肩當」，而房間內則收藏著其他重要東西，包括「人類烹調之書」、「鬼石」、「美人畫 須磨」及「三日月之鍵」。

成功取得「三日月之鍵」後，惠瓊馬上返回先前的地方，打開通往「物見廊」的大門；在走廊的右邊會發現一個需要利用「冰」力量解除的封印，但惠瓊並沒有這種力量。於是繼續前進，經過「枯河」來到「結界廊」，將該處的幻魔消滅後，在神壇旁邊可以吸取大量紅魂，接著經過「苑路」來到「龍瀑布」，途中會發現一個凹位，於寶箱內放置著惠瓊的專用武器「　　　」，不過沿途要特別留意遠處的幻魔，它們會不斷以弓箭進行攻擊。穿過瀑布後進入前面的小屋來到「汐見櫓」，於破魔鏡記錄遊戲及回復鬼力後，在地上拾得一本「人類狩獵日程表」，接著便可以乖坐小船往對面岸進發。



惠瓊乖船到達「三重櫓前」，先將該處的幻魔擊倒，再由正門進入來到「三重櫓」，這裡原來已有一頭紅牛幻魔等著惠瓊的來臨，由於鬼戰術未能將它封印，所以只好利用其他攻擊對付，但由於它只是單獨出現，利用 LV3 的奧義攻擊最適合不過，要留要的是其斧頭攻擊是不能擋格的。



擊倒這頭幻魔後，取得「蛇之鍵」，另外，在房間內亦可以找到「美人畫 明石」、「幻魔王之書」及「黃金魔神像之書」。繼續前進會來到「地藏櫓」，這裡會發現兩個人型的石像，但細心一看似乎是被一些力量石化了的人類，目前既然前無去路，惠瓊決定先返回「石宴廊」救出被困的十兵衛才算吧。



惠瓊回到「石宴廊」，在門前使用「蛇之鍵」，果然成功將門打開。

惠瓊：「等了很久呢，這個人情知道怎樣報答我嗎？」
十兵衛：「唔，我知道了，是酒和女人嗎？」
惠瓊：「今次還是慢慢計吧。」
十兵衛：「唔，我會記住了。」
惠瓊：「好！」惠瓊興高采烈地離開了。



從「星見櫓」的大門來到「石宴廊」，十兵衛往右邊的通道進發，利用舞雷刀解開大門的封印後來到「禪庵」，首先在地上拾取「藤吉郎之日記」，在另一邊的架上取得「美人畫 花散里」，接著會發現一度綠色的光環，十兵衛使用「綠幻夢〔クサビ〕」便可以進入。



綠幻魔空間



若先前曾經發生過小太郎 EVENT，對於幻魔空間相信已有一定的了解，今次的「綠幻魔空間」難度會進一步提升，整個幻魔空間由10層組成，由於在戰鬥途中除使用一閃之外，在擊倒敵人後是不會有黃魂出現的，所以要特別留意體力的消耗，一旦體力不足的話，就要盡快使用回復道具。基本上最初 5 層的幻魔會比較容易應付，但來到第 6 層開始，幻魔的數量和級數會逐漸提升，特別是第9、10層，最好利用鬼戰術進行攻擊，先將部份幻魔擊倒後，再利用LV3的奧義攻擊來對付稍後出現的幻魔。至於道具方面，於第8層及第10層分別可以取得「丸藥」、「劇藥」和「紫之首飾」，其中「劇藥」可同時將體力及鬼力完全回復，而裝備「紫之首飾」則可令鬼力的消耗減少三分一。征服了整個「綠幻魔空間」後，便可以從光環離開。

再次返回「禪庵」，接著沿「石宴廊」進入左邊的大門來到「紅鶴廊」，先打開前面的寶箱取得「岐阜城 東天之地圖」，而另一個藍色的寶箱則需要利用惠瓊的力量才能開啟。

追加EVENET〔孫市編〕

當十兵衛進入大門來到「山麓池庭」時，孫市亦及時趕到。

孫市：「十兵衛！利用這個！」面對眼前的敵人，孫市將一支火槍交給十兵衛。」



十兵衛接過這支「三連統」後，戰鬥亦隨即展開，火槍威力強勁，但由於彈數有限，還是留待稍後對付強敵才使用會較為化算。

孫市：「這支三連統是由我親自製造，現在將它送給你吧。雖然它的威力很強，但只有使用裂彈才能發射，再有裂彈的話我再交給你，不，還是交換吧。」

十兵衛進入大門來到「山麓池庭」，沿途會發現兩條通道，其中右邊的大門卻被鎖上，調查之下發現這度門是需要利用三日月的鎖匙才能開啟，於是十兵衛只好往另一條通道繼續前進，於盡頭的寶箱內會發現一條「櫻之鍵」，接著從旁邊的大門來到「陣所前廣場」進入「大廳」。

追加 EVENET〔小太郎編〕

十兵衛：「小太郎！」
小太郎：「十兵衛，我們又見面啦。」這時小太郎察覺到有敵人逐漸迫近。
小太郎：「有敵人出現！非常之多！唯有使用風魔爆彈......」小太郎利用其敏捷的身手跳到二樓。
小太郎：「小心，不要被擊中呀。」



接著大量幻魔同時出現，戰鬥亦隨即展開；小太郎會從二樓不斷投擲「風魔爆彈」，當爆彈投下地上大約數秒之後便會爆炸，而十兵衛除了要一邊攻擊周圍出現的幻魔之外，亦要小心避開爆彈爆炸的區域，以免受到不必要的損傷。幾經辛苦二人終於合力將一眾幻魔擊倒，小太郎對十兵衛剛才的表現亦感到非常滿意，於是送上一份「十荒鎚奧義 天之卷」。



十兵衛沿「大廳」進入「中廳」，於右方的門使用「櫻之鍵」，進入後發現房間內收藏著不少重要東西，包括「人類烹調之書」、「鬼石」、「美人畫 須磨」及「三日月之鍵」。離開「待機房間」後，十兵衛先到二樓的「石落房間」一趟，有印象的話相信也曾記得這裡有一個需要利用「土」力量解除的封印，由於那時十兵衛仍未有這種力量；當成功解除封印後，從兩個寶箱內分別取得「土荒鎚秘傳之卷」和「丸藥」。



接著便可以返回「岐阜城東天」的「山麓池庭」，於右邊的大門使用「三日月之鍵」打開通往「物見廊」的大門；在走廊的右邊會發現一個需要利用「冰」力量解除的封印，利用冰刃槍解除後來到「東天堂」，房間內的寶箱放置了「葫蘆（ひょうたん）」，而打破兩個花瓶會發現一度黃色的光環，這條是連接岐阜城與幻魔洞的秘密通道。

幻魔洞



十兵衛進入「幻魔洞入口」後，由於往右邊的通道被一名礦工擋著，所以從寶箱內取得丸藥，接著往左邊的通道來到「戰慄之間」。

追加 EVENT〔孫市編〕

當十兵衛來到「戰慄之間」，原來孫市已經早一步到達。

孫市：「信長這傢伙，竟然做出這麼殘忍的事情。」孫市看著一些被石化了的人類。
正當孫市聚精會神看著的同時，遠處突然有人手持長槍準備向他發射。



十兵衛：「危險！」幸好十兵衛及時趕到，並一手將孫市推開。
可是，十兵衛卻被擊中，最後更變成了石像。

孫市：「可惡，是誰！出來！」
「原來擊中了十兵衛，實在太好。」先前開槍的原來是滕吉郎，接著他繼續向孫市進行攻擊，幸好孫市能夠及時避開，並將他手上的長槍射毀。
「算吧，反正解決了十兵衛。」滕吉郎達到目的後便迅迅逃去。
孫市：「滕吉郎......十兵衛等我呀，我必定會將你回復原狀。」

由現在開始玩者會暫時改為操控孫市，孫市有別於其他角色，他身上配備了火槍，只要按緊 R1 就能夠發射；熟習好孫市的攻擊模式後，便可以開始行動，現時首要的任務就是找出一種名為「解咒粉竹筒」的東西拯救十兵衛。

先從寶箱內取得「綠吸魂之數珠」，由於孫市並不是鬼一族的人，所以必須裝備後才能夠吸取幻魔之魂，從而將取得的魂於稍後交回



十兵衛身上。接著沿「第一地獄坑道」、「不可思議坑道」、「狹隘之坑道」來到「大峽谷」，消滅該處的幻魔後，啟動旁邊的機關，連接兩邊的吊橋便會降下，繼續前進會來到「最深之間」，除會發現破魔鏡外，從寶箱內可以取得孫市的專用手甲「羅沙手袋」，而另一個寶箱內則放置著「幻魔洞地圖」。

沿「慎重之坑道」來到「第二地獄坑道」，這裡除會有大量幻魔出現外，亦要小心旁邊的機械，一旦擊中的話便會立即爆炸，消滅該處的幻魔後，接著沿「機械之坑道」來到「轉回之坑道」，從第一個寶箱內取得孫市的專用武器「猛火油櫃 油筒」，這件武器的威力相當強勁，能不斷噴射出遠距離的火炎，至於另一個寶箱內，則可以找到「解咒粉竹筒」。

孫市：「這個就是回復的東西，等我呀，十兵衛！」



在通道的盡頭會發現一個需要利用「風」力量解除的封印，但孫市並沒有這種力量。而目前既然前無去路，孫市決定先返回「戰慄之間」拯救十兵衛才算吧。沿先前的通道折返，當路經「大峽谷」時，突然一頭幻魔從孫市的眼前高速閃過，並將他手上的「解咒粉竹筒」搶去；
由於這頭幻魔每出現一段時間後便會自動消失，這時需要在幻魔洞內四處找尋，直至消滅它取回「解咒粉竹筒」為止。

成功取回「解咒粉竹筒」後，孫市第一時間返回「戰慄之間」拯救十兵衛。



孫市：「沒有事嗎，十兵衛。」孫市利用解咒粉竹筒，成功將十兵衛身上的石化解除。
十兵衛：「終於沒事了，很多謝你孫市。」
孫市：「什麼，說多謝的應該是我。」
十兵衛：「那麼大家沒有事就好了。」
孫市：「十兵衛......請你收下這個吧，就算是小小的禮物。」



十兵衛從孫市手上取得「解咒粉竹筒」和「縲吸魂之數珠」後，往「戰慄之間」、「第三地獄坑道」拯救其他被石化的礦工，而拯救它們後會得到「丸藥」和「秘藥」。

十兵衛到達「戰慄之間」後，這裡會有一個藍色的寶箱需要利用孫市的力量才能開啟，接著沿「第一地獄坑道」來到「不可思議坑道」。

追加EVENT〔小太郎、邑編〕

當十兵衛來到「不可思議坑道」時，看到小太郎和邑發生爭執並打起上來。

十兵衛：「你們在做什麼呀！不要做這種傻事吧！」小太郎和邑都曾幫助過自己，十兵衛只好上前阻止。
小太郎：「不要阻我，這個女人的真正身份是……」小太郎說到一半時，由於要避開邑的攻擊，但邑突然停下來並轉身逃去。
十兵衛：「等等！」十兵衛和小太郎不斷追著邑來到富礦之間，但邑已經不知所縱，只見前路餘下一塊大石。



小太郎：「一定有機關的。」小太郎細心觀察，果然真的有所發現。
小太郎：「找到了！」小太郎開動機關，大石隨即升起。
小太郎：「那個女人，我是不會讓她逃走的！」小太郎急忙走到這條神秘通道內，當十兵衛亦趕到時，只見小太郎一臉失望的表情，原來被邑已經逃去。

及後十兵衛從這通道的寶箱內，取得一件能夠加速吸魂的道具「青之首飾」。

十兵衛經過「狹隘之坑道」後，會來到「大峽谷」，消滅該處的幻魔後，啟動旁邊的機關，連接兩邊的吊橋便會降下，繼續前進會來到「最深之間」，除會發現破魔鏡外，從寶箱內可以取得「幻魔洞地圖」，在另一邊的地上拾得「滕吉郎便條 貳」。從便條中得知被石化的礦工原來是滕吉郎所做的好事，要拯救他們就必須取得一種名為「解咒粉竹筒」。

追加EVENT〔小太郎編〕

當十兵衛經過「慎重之坑道」時，突然被小太郎截停。

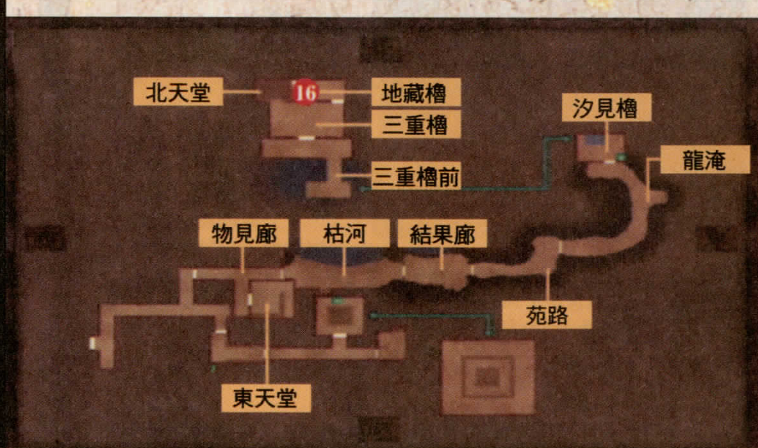
小太郎：「前路似乎有陷阱，讓我先行，十兵衛，看著吧。」

小太郎一步一步前進，看來雖然沒有什麼特別，但其實他正小心地避開一個個的陷阱；當記下小太郎的移動步驟後，十兵衛便要小心前進，一旦踏中陷阱的話，便會被減去部分的體力。

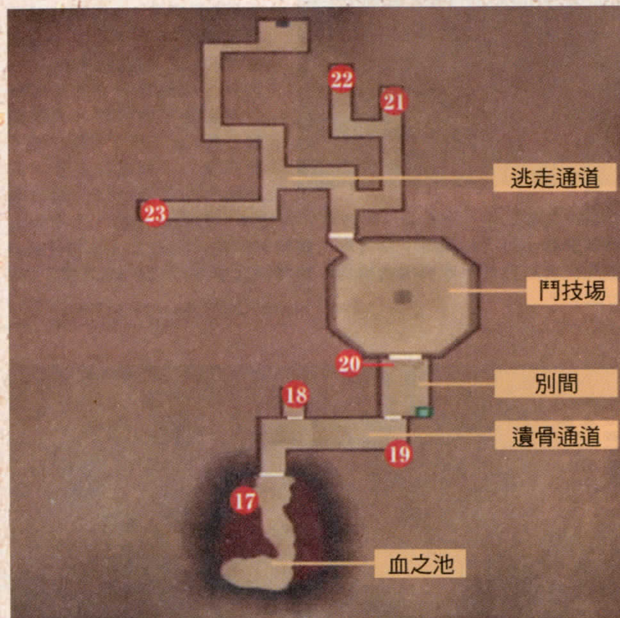


十兵衛沿「慎重之坑道」來到「第二地獄坑道」，這裡除會有三頭幻魔出現外，亦要小心旁邊的機械，一旦擊中的話便會立即爆炸，消滅該處的幻魔後，接著沿「機械之坑道」來到「轉回之坑道」，這裡會發現兩個寶箱，其中一個是無法開啟的，至於另一個寶箱內，則可以找到「解咒粉竹筒」。而在通道的盡頭會有一個需要利用「風」力量解除的封印，利用旋風丸成功進入「第三地獄坑道」，從兩個寶箱內分別取得「力石」和「藥草」。目前既然得到了「解咒粉竹筒」，十兵衛馬上前去拯救幻魔洞內那些被石化的礦工。

岐阜城・東天



鬼之島地下通路



拯救所有礦工後，十兵衛從「幻魔洞入口」返回「物見廊」，於是繼續前進，經過「枯河」來到「結果廊」，將該處的幻魔消滅後，在神壇旁邊可以吸取大量紅魂，接著經過「苑路」來到「龍瀑布」，要特別留意遠處的幻魔，它們會不斷以弓箭進行攻擊。穿過瀑布後進入前面的小屋來到「汐見櫓」，於破魔鏡記錄遊戲及回復鬼力後，在地上拾得一本「人類狩獵日程表」，接著便可以乘坐小船往對面岸進發。

追加 EVENT〔孫市編〕

若然與孫市好感到足夠的話，先前十兵衛經過「枯河」時，會看到孫市與幻魔正在交戰之中；但由於敵人眾多，孫市被從後偷襲受傷倒地。

十兵衛：「孫市！沒有事嗎！？」十兵衛立即上前觀看孫市的情況。
十兵衛：「可惡！」

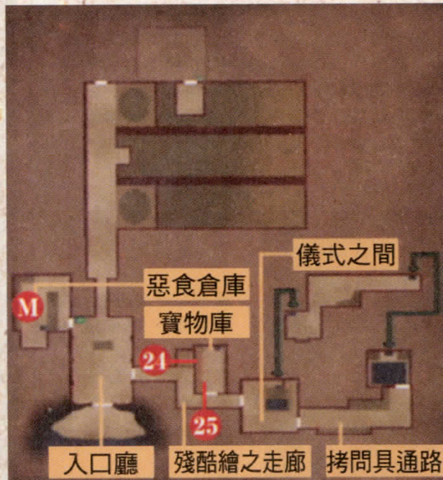


十兵衛馬上向該處的幻魔發動攻擊，不消一會已經將它們完全消滅。

十兵衛：「沒有事嗎，孫市。」
孫市：「沒有事。」幸好孫市並沒有大礙，他站起來並走向池邊。

孫市：「等我將事情的真相說給你聽，我為了這些黃金，其實也是和一樣希望將信長擊倒。當信長攻破小谷城之後，下一個目標就是我所居住的雜賀之庄。早前曾經發生在你身上的事，如今將會在我身上發生。」

鬼之島一樓



鬼之島底層



取得物品

物品	地點	取得方法
〔1〕丸藥	幻魔洞入口	寶箱
〔2〕綠吸魂之數珠	戰慄之間	孫市寶箱
〔3〕滕吉郎賞書貳	戰慄之間	孫市 EVENT
〔4〕青之首飾	富礦之間	小太郎 EVENT
〔5〕滕吉郎賞書貳	最深之間	地上
〔6〕幻魔洞地圖	最深之間	寶箱
〔7〕羅沙手袋	最深之間	孫市寶箱
〔8〕彈丸 10 個	機械之坑道	幻魔寶箱
〔9〕猛火油櫃 油筒	轉回之坑道	孫市寶箱
〔10〕解咒粉竹筒	轉回之坑道	寶箱
〔11〕藥草	第三地獄坑道	寶箱
〔12〕力石	第三地獄坑道	細工寶箱
〔13〕秘藥	第三地獄坑道	礦工
〔14〕丸藥	戰慄之間	人
〔15〕丸藥	最深之間	礦工
〔16〕秘藥	地藏櫓	人
〔17〕大秘藥	血之池	寶箱
〔18〕黑之首飾	遺骨通道	細工寶箱
〔19〕秘藥	遺骨通道	幻魔寶箱
〔20〕鬼之島・地下通路地圖	別間	寶箱
〔21〕彈丸 10 個	逃走之間	幻魔寶箱
〔22〕鬼石	逃走之間	細工寶箱
〔23〕藥草	逃走之間	幻魔寶箱
〔24〕紅玉之鍵	寶物庫	地上
〔25〕丸藥	寶物庫	幻魔寶箱
〔26〕精力劑	凶行之間	地上



十兵衛：「孫市……」

孫市：「十兵衛，在我出生時，我的母親已經死去，經常會因為不夠奶水而哭過不停，幸好後來得到村內的婦女悉心照顧，那些擁有和我同年紀孩子的母親給我奶水，我才能得以長大成人。除了我之外，其他自小失去母親的孩子，亦同時得到她們的幫助，不斷無條件地供給奶水。總而言之，這個村內的婦女都是我們的母親，我要從信長的手上守護著這個村莊，所以才決定籌集黃金，作為戰爭的經費。」



十兵衛：「孫市……」

原來二人正在交談的同時，還有另一人藏於屋頂上。
惠瓊：「什麼，一個人在扮好人，可惡。」

孫市：「十兵衛，真的希望我們能夠出生於一個沒有戰爭的時代。」

追加 EVENT〔邑編〕

若然與邑好感到足夠的話，先前十兵衛經過「龍瀑布」時，會看到邑與幻魔正在交戰之中，可是，邑卻不幸被擊中；於是十兵衛馬上向幻魔發動攻擊，不消一會已經將它消滅。



十兵衛：「沒有事嗎？」十兵衛立即上前觀看邑的情況。
邑：「沒大礙的。」
十兵衛：「邑……」十兵衛將手放在邑的肩膀上。
邑：「十兵衛……」邑捉緊著十兵衛的手。

就是這樣，十兵衛與邑一直互相對望著。

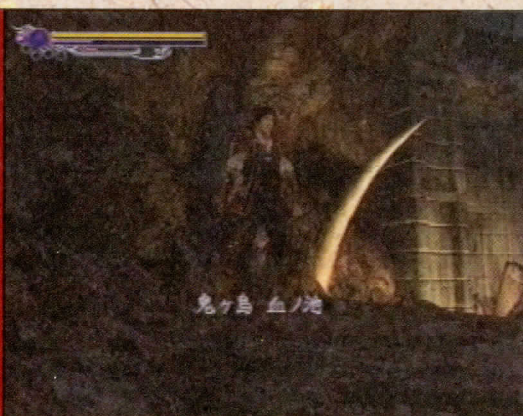
十兵衛乖船到達「三重櫓前」，先將該處的幻魔擊倒，再由正門進入來到「三重櫓」，這裡原來已有兩頭幻魔等著十兵衛的來臨，其中要特別留要的是其斧頭攻擊是不能擋格的。擊倒幻魔後，在房間內可以找到「美人畫 明石」、「幻魔王之書」及「黃金魔神像之書」。繼續前進會來到「地藏櫓」，這裡會發現兩名被石化的礦工，利用剛才取得的「解咒粉竹筒」，拯救他們後其中一人會送上「丸藥」。從二人背後的門進入「北天堂」，這裡會有一座神像，調查之下原來內裡隱藏著一個機關；成功解除後，便可以沿旁邊出現的光環進入。





十兵衛返回鬼之島上的「血之池」，先從寶箱內取得「大鬼藥」，再沿旁邊的大門進入「遺骨通道」，這裡除會有破魔鏡之外，寶箱內亦放置著「鬼之島 地下通道地圖」。另外，在通道的右邊會發現原來還有一度大門，只要集齊三件「化石骨」，將它們放於門鎖上，就能夠進入，從房間內的寶箱取得「黑之首飾」；至於集齊三件「化石骨」的方法非常簡單，只要從孫市、惠瓊及小太郎中各換取一份「化石骨」便可以，要留意的是「化石骨」是需要將B級的道具交給該角色，才有機會獲得〔詳情請看第30期的「鬼武者2」攻略第一回〕。

第八章



追加 EVENT〔孫市編〕

當十兵衛準備進入「別間」時，在門前遇到孫市。

孫市：「等等我有些事情想問問你，你認為刀和槍那樣比較強？」

這時可從「刀」和「統」選擇其中之一，若選擇「統」的話，就不會有特殊 EVENT 發生，至於選擇「刀」的話，孫市便會感到相當驚訝。

孫市：「什麼？你真的這樣想嗎？那麼証明給我看吧！」
接著孫市與十兵衛一同來到「鬥技場」。

孫市：「最先擊倒二十匹的一方便算勝利。準備好，開始！」



這時「鬥技場」內會不斷有大量幻魔的，十兵衛必須以最短的時間擊倒二十頭

徐　　潔Z器是「三池典太」，所以並不能使出任何鬼戰術，此外，在戰鬥途中，只要最後一斬是擊倒敵人的話，便會計算為十兵衛成功擊倒的敵人，相反，若最後一槍是擊倒敵人的話，那麼該幻魔便會計算為孫市成功擊倒的敵人。

經過數分鐘的比試後，十兵衛率先擊倒二十頭幻魔。

孫市：「今天的狀態不太好，不過你也相當厲害，今後要多多指教！」

比試完畢後，孫市會送上一份「土荒鎚奧義 天之卷」。



十兵衛沿「別間」、「鬥技場」來到「逃走之通道」，這裡會出現一些分支路，但其實只要細心觀察地圖，便會發現其中有兩處地方的分支路是有盡頭的，而目前可以先到這兩處地方，分別從寶箱內取得「藥草」及「鬼石」後，繼續前進會來到通道的真正盡頭，由於升降機未能啟動，十兵衛再嘗試利用旋風丸轉動天花上的風扇，接著乖升降機來到「殘酷繪之走廊」，從地上取得「紅玉之鍵」和「美人畫 澪漂」後，接下來便可以沿「入口廳」返回「惡食倉庫」。

追加 EVENT〔惠瓊編〕

當十兵衛來到「惡食倉庫」時，會看到惠瓊竟坐在地上。

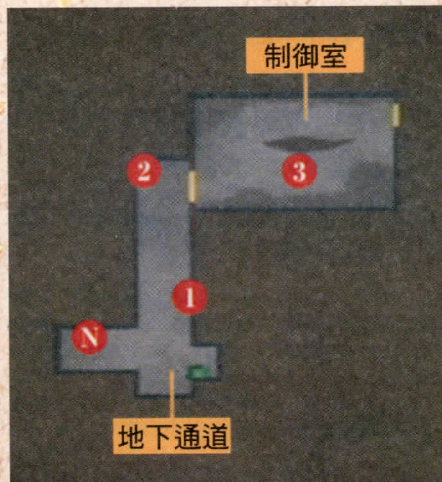
惠瓊：「很倦呀，真的再走不了，要渴那種精力劑才可以吧……十兵衛你知道什麼是精力劑嗎？先前我曾經見過，相信附近的地方也會有，可否替我找回來？拜託你。」

既然同伴有困難，十兵衛便決定替惠瓊找出他所講的「精力劑」；其實只要回到「凶行之間」，從地上拾得「精力劑」後，再返回「惡食倉庫」將這物品交給惠瓊便可以。完成後，惠瓊會送上一份「旋風丸奧義 天之卷」。

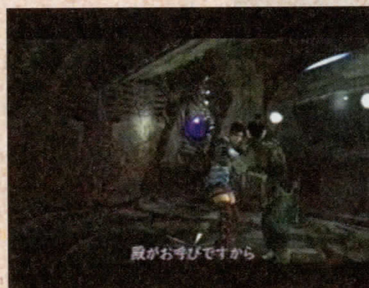


十兵衛利用升降機回到「鬼之島底層」，經大門進入「試作品倉庫」。沿梯子直上，再走到另一邊的大門進入「凶行之間」；利用「紅玉之鍵」解除大門的封印後，便可以來到「作戰室通道」。

鬼之島底層



邑：「放手。」邑被滕吉郎纏住。
「和我一起吧，給我親一口，這是殿下的吩咐。」
十兵衛：「你這個混蛋。」十兵衛一手將滕吉郎推開。
「又是你這個傢伙嗎，多次破壞我的計劃，就算你有多少條命也沒有用。」



被推倒在地上的滕吉郎，走到一座機器的面前按動裝置，而十兵衛和邑隨即跌進地下機關內。

十兵衛：「沒有事嗎邑？」十兵衛立即上前慰問邑有否受傷。

當十兵衛觀察四周的同時，就連頭頂上的唯一出口也自動關上。

十兵衛：「怎麼了？」
邑：「十兵衛，我一定要回小谷城……十兵衛，我……我……」邑的心裡有點難言之隱。
邑：「我的真名其實並不是邑，是叫御市。」
十兵衛：「御市？難度是小谷城城主淺井政的妻子，信長妹妹的那個御市。」



邑：「兩年前，我結婚的時候，丈夫與其亡妻已有三個女兒……而我不知為何有一種被騙的感覺，對於這件事開始討厭我的丈夫。但是，當我知道哥哥信長要消滅淺井之後，我既然已成為了淺井的人就不得不阻止他這樣做，於是才回到岐阜城，打算取哥哥的性命……後來我遇上了十兵衛，從現在開始無論發生什麼事，只要能夠和十兵衛在一

起的話，我……不過，這是不對的，十兵衛也曾說過縱使是鬼族，母親終歸是母親，就算沒有血統關係，那三個孩子也是等著我的，所以無論如何我一定回去。」在說話期間，邑也忍不住留下眼淚。

十兵衛：「邑。」十兵衛望著邑也不知說什麼才好，而邑走到十兵衛的懷裡。

就在這時，四周突然發生爆炸，原來又是滕吉郎做的好事。

「十兵衛，你已經完了！」滕吉郎繼續按動其他裝置。

爆炸的威力相當之大，就連原來密封的牆壁亦同時被炸開了，於是十兵衛與邑第一時間走到另一邊的通道。

二人成功逃走後來到「地下通道」，這裡除會發現破魔鏡外，從兩個寶箱內分別可以取得「秘藥」和「開眼之卷物」。當二人走到通道盡頭的「制御室」時，地面突然又產生爆炸，將二人彈開。

十兵衛：「邑！」十兵衛站起來後，發現邑快要跌進一個剛才被炸開的空隙內，而邑雙手緊握著地面，但似乎已經支持不住……

就在這時，十兵衛的眼前突然有人高速閃過，並將邑抱起，而這個人竟然是高根迪斯。



邑：「你是？」眼前的人竟然是十兵衛的敵人，邑感到非常意外。
十兵衛：「高根迪斯！」
「沒有事嗎？不用多謝我！幫助女性是男士應該做的事。」高根迪斯再次顯示其紳士風度。

邑：「十兵衛」邑急忙走回十兵衛的身後。
十兵衛：「你先退下吧。」避免受到傷害，十兵衛還是先吩咐邑退後。

「好啦好啦！終於來到決一勝負的時候！十兵衛，我名字是高根迪斯，幻魔界最強之劍士。」
十兵衛：「為答謝你拯救邑，你想說多少次就隨便你」
「那麼，就再說多一次吧，我名字是高根迪斯，幻魔界最強之劍士。」
十兵衛：「滿足了嗎？」
「嗯！出手吧，十兵衛！」



今次已經是第三次與高根迪斯交手，在戰鬥開始時，首先使用「破魔之笛」，這樣便能夠破壞他體內的防禦力量，與先前兩次不同，今次十兵衛終於可以成功直接擊中他。在戰鬥初時，多利用鬼戰術進行攻擊，另外，由於高根迪斯不會猛烈攻擊，與他保持一定的距離，然後再利用儲氣攻擊也是一個相當有效的方法；至於高根迪斯除了一般攻擊外，亦會使用暗器，要特別留意其重擊是不能防禦的。

失去體內的防禦力量，高根迪斯面對十兵衛的猛烈攻擊底下，最終血流不止，隨即倒地。



十兵衛：「高根迪斯！」雖然高根迪斯是敵人，但十兵衛仍上前看看他的傷勢。
「做得好十兵衛，原來你已經變得這麼強。」

十兵衛：「高根迪斯！」
「替我問候那個女子，係呀，十兵衛，我最後有一個請求，可否再說一次我的名字。」
十兵衛：「你的名字是……高根迪斯，幻魔界最強之劍士。」
十兵衛如他所願說出高根迪斯最喜歡講的說話。
「多謝你，十兵衛。」高根迪斯在去世前，將身上的禮之玉交到十兵衛的手上。

TO BE CONTINUE……



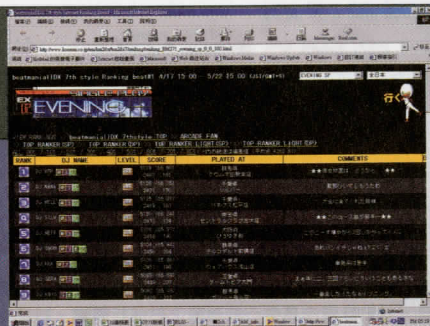
街頭GAME霸王

BY：時雨

用「水靜河飛」來形容香港現時的街機界實在是最好不過，一來日本的新街機遊戲數量越來越少，二來它們都陸陸續續對應NETWORK，但香港由於市場有限，廠商在本地建立SERVER的機會微乎其微，現在連一些「定番」作品也不在香港推出行貨……只好希望本地街機界能盡快找到自己的生路！

《beatmania IIDX 7th style》《GUITAR FREAKS 7th MIX》香港無行貨！

終於，音樂遊戲的生命在香港已到達了尾聲嗎？相信不少朋友都已知道這個噩號了——KONAMI已決定不在香港推出《beatmania IIDX 7th style》和《GUITAR FREAKS 7th MIX》的行貨。即是說現行的KONAMI音樂遊戲系列中，便只有《PERCUSSION FREAKS》（drummania）能在香港延續下去。今次事件的原因雖然不明，但相信主要是由於上述兩套遊戲在港缺乏市場所致。大家只有寄望有遊戲機中心會入水貨主機吧！（淚）



◆在KONAMI的《beatmania IIDX 7th style》網頁中，可見今次INTERNET RANKING不受香港人玩……

《SOUL CALIBUR II》新角色曝光

本來以為《SOUL CALIBUR II》的初期可使用角色就只會是早前已經公開的12人，但在最近NAMCO突然再公開多一位新角色，實在是令人驚訝！這位使用刺刀的新人RAPHAEL，看他「英俊瀟灑」的做型，相信會成為今集的人氣角色吧！其能力估計也會屬於平均型，到底其實力會是……？

RAPHAEL

PROFILE

年齡：32歲
出身：魯昂/法國
身高：178cm
體重：72kg
使用武器：SWORD RAPIER
流派：SOREL RAPIERE







◆刺刀這武器顧名思義，當然是以「刺」為主要攻擊方法，不過在公開的畫面中，可見它也可以橫斬



1P COLOR

2P COLOR

在NAMCO公開RAPHAEL這新角色的同時，MAXI的角色設定畫和PROFILE亦一併公開了！

MAXI

PROFILE

年齡：28歲
出身：首里/琉球王國（沖繩）
身高：174cm
體重：64kg
使用武器：雙節棍
流派：七閃架裡破手







◆MAXI的雙節棍，其威力完全沒有減退！



1P COLOR



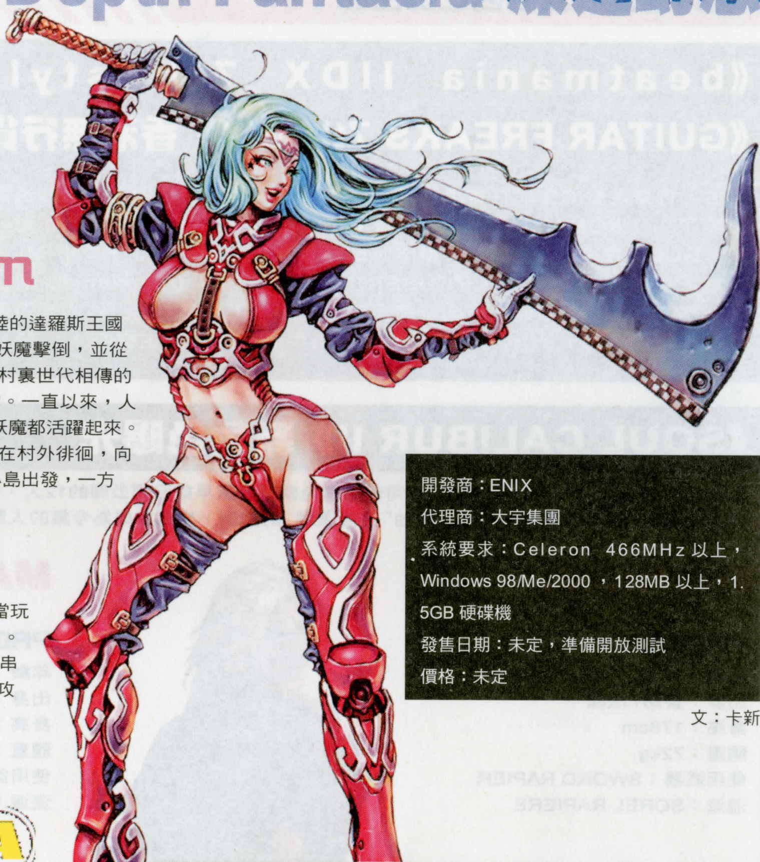
2P COLOR



有留意大宇集團消息的玩家，應該已經從網頁得知將有新遊戲開放測試，譯名為《深邃幻想》的是日本網絡遊戲《Depth Fantasia》。這是本刊在第四期已經深入介紹的強勁作品！在日本，網絡遊戲並未成為最受關注的消閒媒體，《Depth Fantasia》仍然熱賣並已準備推出第一隻資料片《黃昏之王國》，首先讓我們來個溫固知新。

Depth Fantasia 深邃幻想

POWER UP KIT
Depth Fantasia
黄昏の王国
BETA TEST VERSION



開發商：ENIX
代理商：大宇集團
系統要求：Celeron 466MHz 以上，Windows 98/Me/2000，128MB 以上，1.5GB 硬碟機
發售日期：未定，準備開放測試
價格：未定

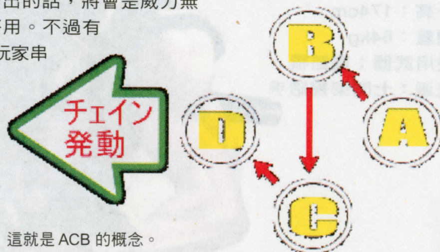
文：卡新

背景－生命寶石 Life Gem

里特斯島小島，位於離艾羅克亞大陸兩日船程的海上，並受艾羅克亞大陸的達羅斯王國所管轄。一日，一隻妖魔向島中心的起源之村進行襲擊。村民中有人把妖魔擊倒，並從其屍首上找到了一顆寶石。這寶石令全村上下非常驚訝，因為，它就是村裏世代相傳的『生命寶石』－Life Gem。『生命寶石』是生命的泉源，其價值非比尋常。一直以來，人們都只以為它的存在是一個傳說。當發現生命寶石的同時，島上的其他妖魔都活躍起來。原本只會出現於深夜的山貓，村民都能應付，但現在妖怪們無分日夜都在村外徘徊，向村民狠下殺手。消息傳到達羅斯王國後，們立即招募僱傭兵向里特斯島小島出發，一方面為鎮壓妖魔的暴行，一方面搜尋價值連城的『生命寶石』……

強勁 ACB

與NPC單打獨鬥，不外乎是以魔法或技擊打倒對方，沒有甚麼可取。但當玩家找到伙伴，組成最多四人的隊伍時，所能發揮的攻擊力及變化實在吸引。例如當隊伍遇上怪物時，玩家A不直接打怪而向另一位玩家（玩家B）串連，經玩家B所發出的攻擊將比單體所發出的高。如是者當一個回合的攻擊是串連四位玩家而發出的話，將會是威力無窮，對於打頭目非有好用。不過有利必有弊，要是途中有玩家串連失敗。最後作出的攻擊只會是零！這一種合體攻擊被稱為 ACB 系統，亦即是「Active Chain Battle System」。



這就是 ACB 的概念。

全員魔法技

只要組隊後，多種的全體魔法皆能發揮其用途。如自方全員體力回復、全員毒消除等都可令隊員得益。這方面《石器時代》及《魔力寶貝》都採用過了。只是《Depth Fantasia》的畫面比兩者趨向成熟，魔法的表現在色彩、立體感兩方面予人面善的感覺。順帶一提，遊戲中只得四種職業，而組隊數最多只是四人。究竟集齊四種職業組隊是否最佳選擇呢？



超過五十種的作戰陣形

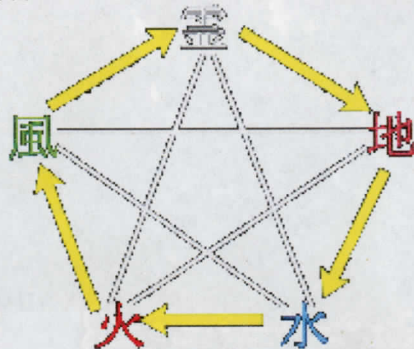
作戰中的ACB系統，大致上是通過隊中的玩家傳功，作出最強而有力的一擊。這系統加強了團隊的合助性。另一方面，《Depth Fantasia》的作戰系統還有一大賣點，就是超過五十種的陣形變化！何謂作戰的陣形？原來在對敵時玩家所站的位置並不是固定的，四名角色可以自由分佈在十四個格子上，組成各種效能各異的陣形。配合上戰士、魔法師、僧侶及盜賊之間的分異，整隊的攻擊力及防禦力亦會被調整，以及附上一些特殊效果。如何利用陣形的優勢擊倒對手才是此遊戲的作戰特點！

以下是五種較常用的陣形，大家可以看到陣式為整隊帶來的好處，也看到陣形的強大可塑性！

名稱	鶴翼之陣
效果	中央二人防禦力減低，隊伍魔法防禦增加。
補足	使隊伍可作出中央突破，集中火力攻擊敵對陣形中的一名玩家。
名稱	長蛇之列
效果	全員攻擊力、魔法攻擊力提高，防禦力及魔防力減少。
補足	一種奮不顧身的打法，遇上對手的直線攻擊便會全員掛彩！
名稱	蛇首之陣
效果	右側一人的魔法力增加，中央三人的魔防力減低。
補足	後方的防禦力提高，也要提防對方的直線攻擊。
名稱	HYDRA（九頭蛇）之陣
效果	後排三人的能力加些微提高，前排一人能力減低。
補足	把等級高的角色放在前方，抵受較大的創傷。
名稱	宇宙之環
效果	地、靈屬性增加，火、風及水屬性減低
補足	能使損害減至最低的陣形。

屬性相剋

屬性的設定於《Depth Fantasia》也發揮著效用，靈、風、火、水、地五種屬性互相約束。其中關係見下圖：



戰鬥中可使用的技能節錄

一如各典型的家用版角色扮演遊戲，《Depth Fantasia》的技能及魔法類型都明確的分成幾個類別。由普通的物理攻擊，以至罕有的防禦魔法亦存在於遊戲。為了作出捨身的攻擊，玩家更可以作出『自爆式』的襲擊！

物理攻擊系

多作一般攻擊，特定的威力提升

名稱	效果
通常攻擊	以手持的武器功擊
十字斬	向被點選的及其左右兩邊的人物作出攻擊
分身斬	敵全員攻擊

公會的守護神

與志同道合者開設公會實在賞心樂事。遊戲中有設有開公會的地點，好使玩家的公會落地生根。隨邦眾日益增多，原本茅屋一間的公會漸漸擴充，佔地更廣。公會的主席還可以開設私人的店舖，定下物品的價格讓會員選購。不過可開設公會的地方實在有限，於是搶地開壇將成為遊戲的賣點。不過被挑戰的公會也不是捱打的，因為每一個公會一旦成立，會有其獨立的守護神，祂亦如會址般隨會員上升而強大。要搶地嗎？打贏對方的守護神才說。於是縱使迷宮的頭目供不應求，玩家也可以找別的守護神挑戰。



替武器裝珠

取了清滅怪物，玩家另一個生存意義便是找『生命寶石』－ Life Gem 。究竟辛苦打怪找來的寶石有甚麼用？原來每名玩家一共可穿上六項裝備，分別是頭盔、裝甲、護腕、靴、盾及武器一大件。而高階的武器及防具會附有安裝寶石的位置，只要裝上各式Life Gem，其攻力或防力便會上升，甚至附上更多功能。能否更換寶石是未知之數，如果可以的話，喜歡FF 7的玩家便是時候叫好了！換不同的珠剋制個別敵人令戰鬥的變化更多吧。只要不能拆取已裝的珠，便要視作Diablo 2般看待了。



熟能生巧的道理

除了為武器裝珠作強化外，要使攻擊力及防禦力更上一層樓的話，玩家可通過提升熟練度達預期效果。武具及防具的熟練值隨玩家的使用次數上升，熟練值越高，該用品的效能亦越高。前文所提及安裝寶石的位置亦會增加，所以一件武器可能可裝上三五粒寶石呢！

	新手級（level 1~30）	老練級（level 31~60）	大師級（level 60 以上）
戰士系	鬥士	勇士	戰士
		騎士	聖戰士
魔法師系	魔法使用者	魔法師	巫術師
		法術師	巫師
僧侶系	牧師	神職者	主教
		僧侶	教宗
盜賊系	小偷	零售者	商人
		土匪	刺客



相信就是守護神了。





筆者極期待之作

日本遊戲向來都深受玩家歡迎，而大宇一直代理的ENIX作品都很成功，更新雖然總是追不上日本，但仍然能夠留住玩家。同樣的回合制網絡遊戲，有點兒魔力及石器的影子，但有關戰鬥的變化及系統層出不窮，非其他遊戲可以比擬。而立體的書面製作出色，為免大家變成練功狂，一個接一個的任務串連成遊戲，悶蛋遊戲應該沒有她的份兒。

諜海雄師

上期和大家談到《諜海雄師》測試版玩家的申請程序已經接近完成階段，而中文測試版將於本月月尾正式進行。不過好景不常，實在估計不到來到這最後關頭《諜海雄師》才出現問題！據有關方面指出：「由於《諜海雄師》的中文測試登記系統於不久前需要緊急更新，導致各位未能於最快時間登記成為測試員，本公司深感抱歉。對此，本公司將會順延測試員的報名限期，以便結大家登記。」而筆者就這次事件向有關方面向有關方面作出查詢，以下就是這次訪問的內容：





系統更新啓事

由於系統於不久前需要緊急更新，導致各位未能於最快時間登記成爲測試員，本公司深感抱歉。
對此，本公司將會順延測試員的報名限期，以便結大家登記。

諜海雄師 (NAVY FIELD) 測試員招募 (10/4)
諜海雄師將會於2002年4月11日進行中文版遊戲測試員招募。各位有興趣成爲測試員的朋友可到以下的連結填寫申請表格。

◆官方網站的更新啟事

筆：代表筆者的問題
諜：代表有關方面的回答
筆：Hello，想請問一下《諜海雄師》的中文測試版是否延遲了？
諜：Yes，沒錯……
筆：這個…那麼中文測試版的登記會在何時截止申請呢？
諜：暫時還會繼續接受申請直至另行通知，《諜海雄師》的官方網站會公佈
筆：嗯，那麼《諜海雄師》的中文測試版還未有一個正式的開放日期嗎？
諜：是…若我們知道確實日期的話定必會在《諜海雄師》官方網站會公佈。
筆：嗯，可否透露一下出了什麼問題而導致中文測試版延遲呢？
諜：是因為一些技術問題…
筆：唔…不知會否影響正式推出既時間？
諜：相信也會影響…



◆一切也需要留待有代方面的公佈…

發行商：Gamenet（Asia）Co. Ltd
建議系統要求：PIII 500，256MB RAM
發售日：有代公佈

TEXT：安拉風





請填妥下列表格：　*為必須輸入

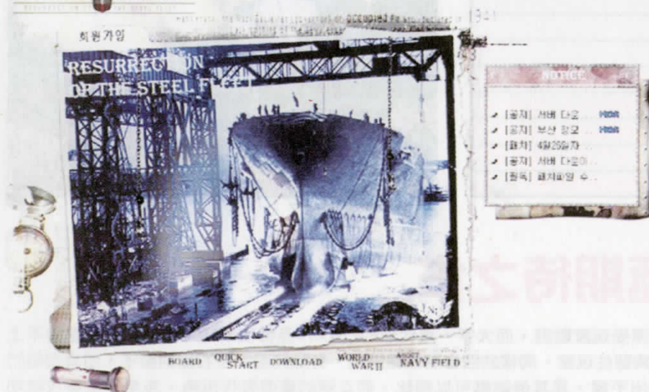
網樂亞洲 登入名稱：　網樂亞洲 密碼：

以上輸入的資料只使用於檢查閣下成為測試員的優先資格，並不會替新用戶進行登記。
按此登記成為網樂亞洲會員

◆中文測試版還會繼續讓玩家登記

後記

十分之沮喪，大家也等了這麼久，竟會在這個時候出現問題而需要延遲，實在令人感到非常非常的失望！不過話說回來，韓國版本《諜海雄師》(《Navy Field》)的測試版正進行得如火如荼，究竟《諜海雄師》中文測試版又會出現什麼問題？有關方面也曾多次表示中文測試版將會在四月尾開放，為何突然會出現這情況呢？筆者將會繼續為大家報導，各位繼續留意了！



◆韓國版《諜海雄師》的測試版還是繼續進行

突發消息！

在截稿前，筆者收到了一個突發消息，其詳細情況如下：

於2002年4月29日，由香港網樂（亞洲）有限公司代理之海上軍事模擬為題的網路遊戲《諜海雄師》之測試及推出時間表現因程式正在韓國進行更新的原固，必需延期推出。《諜海雄師》原定於五月下旬在香港推出，但因遊戲程式正在韓國進行更新的關係，測試將會在五月中展開，而正式推出日期將會順延至六月下旬。

TEXT：時雨

「生命不能沒有音樂」，這是筆者在近期很**強烈的感覺**，原因是在**接觸**過各類型不同的音樂後，自己開始**明白**到「享受聲音」的**樂趣**。不過同時間也有點**害怕**，因為玩HIFI這玩意是很「敗家」的……（笑）

DISC REVIEW



自己BEST

香港人提起小田和正，一定會記得他各首電視劇主題曲如《LOVE STORY是突然而來》和《OH!YEAH!》，近期他的大HIT SINGLE《閃爍》也是電視劇主題曲，這和他的歌詞有很強的敘事性有關。這張大碟一次過狀錄了他最受歡迎的SINGLE作品，並包括了他SELF COVER以往OFF COURSE年代的歌曲。當中如果大家細心聽的話，還可以發現有幾首歌的音質是改善了，又或者是改過了編曲的。不過筆者對這碟的收錄曲是否小田和正真正的「自己BEST」有所懷疑，因為非SINGLE的作品中也有很多名作啊！

小田和正

BMG
4/24
2913 日圓
FHCL-2020



海神之木

相信有留意ORICON細碟榜的朋友，都有留意到元千歲這個新名字，她這張SINGLE在過去的個多月中一直停留在10大的位置，在上個星期更取得了冠軍的成績！能夠得到樂迷的廣泛注意自然有她的原因，元千歲本身是唱奄美大島的民歌（島唄）出身，在MAJOR DEBUT後，她將島唄的唱腔融入了作品裡面，加上完美的假音運用，於是在日本樂壇一鳴驚人。雖然筆者不大認同唱片公司用「百年一遇」這字來形容她，但無用置疑，元千歲將會是2002回日本樂壇的焦點人物之一。

元千歲

EPIC RECORD JAPAN
2/6
952 日圓
ESCL-2289

PICK UP NEWS



LINDBERG 解散

結成已有 14 年 ROCK POP 樂隊「LINDBERG」，將於 8 月 24 日解散。

LINDBERG是在1989年正式出道，在翌年便以SINGLE《現在立即KISS ME》取得首個ORICON冠軍，之後在 92 年又以《來戀愛吧 YEAH!YEAH!》得到 NO. 1位置，並在同年在紅白歌唱大賽中出場。在長達14年的活動期間，LINDBERG 共售出了1700 萬張唱片。在 99 年由於主音渡瀨真紀懷孕的關係，曾停止活動 1 年半。雖然她在2000年7月重新開始活動，但由於她希望專心照顧孩子的關係，已不及當年活躍。

LINDBERG 將在 7 月 15 日開始他們最後一次的全國巡迴演唱，而 8 月 24 日的東京澀谷公會堂公演便會是他們的告別演出。原來在 88 年 LINDBERG 結成時，他們的首次演唱便是在澀谷舉行，因此這地方對他們來說是特別有意義的。

在解散後，渡瀨真紀將會以個人名義發展，而餘下的三位成員則會專注於音樂監製的工作。

Oricon SINGLE BEST TOP10 (29/4)

本周排名	上周排名	Title	歌手	本周銷量
1	-	NICE 的心意氣	嵐	168120
2	1	海神之木	元千尋	65610
3	-	love you	hiro	60260
4	-	性感的女人 ~SEXY BABY~	COUNTRY 娘和石川梨華	36510
5	3	光	宇多田光	33000
6	-	song for you	EXILE	30270
7	-	FUNKASTIC	RIPSLYME	22920
8	2	I can't stop my love for you	愛內里菜	20170
9	8	魚之天國	柴矢裕美	19210
10	5	F.F.B.	KINGIDORA	18840

Oricon ALBUM BEST TOP10 (29/4)

本周排名	上周排名	Title	歌手	本周銷量
1	2	MESSAGE	MONGOL800	88160
2	-	Lights2	globe	80080
3	-	Singles 2000	中島美雪	66870
4	1	KETSUNOPOLIS	KETSUMEISHI	52820
5	6	LISTEN TO MY HEART	BoA	32190
6	7	Do The Best	Do As Infinity	26900
7	3	1/6 LONELY NIGHT	氣志團	25830
8	4	捉雲者	PORNO GRAFFITTI	24810
9	8	WOMAN 3	VARIOUS ARTISTS	23650
10	10	MISIA GREATEST HITS	MISIA	22540

銷量同DC差唔多?

「一部即將淘汰主機的銷量跟最新主機差不多？」這是發生在日本遊戲業的真人真事，而事件的主角正是微軟的最新家用主機XBOX。另一方面，由於銷售成績未如理想，一般相信，XBOX本年度的銷量將勢難達到微軟之前預期約450至600萬台的成績。種種跡象，都顯示了這部被譽為有史以來機能最強的家用主機，並未能為現今遊戲業「一機獨大」的情況帶來甚麼衝擊。究竟 XBOX 的問題出在哪兒呢？在今期的「EDITORS'

NOISE」內，本刊的編輯將以最專業的角度，為大家分析 XBOX「失敗之謎」！

敗因一：缺乏具叫座力遊戲支持

相信大部份遊戲迷以至業內人仕都會同意，XBOX未能在日本市場竄紅的最大原因，缺乏具叫座力遊戲的支持絕對是當中的關鍵。自從與主機同日的推出『DOA3』、『幻魔鬼武者』等推出後，已再沒有被市場以至一般用家視為大作的遊戲在主機上推出。截至四月十四日為止，XBOX在日本的累積銷量約為16萬9000部，而在這一週內，全日本僅售出約1800部；可見遊戲吸引力不足的情況，已完全反映在主機的近幾週的銷情上。看看XBOX遊戲的發售時間表，稱得上是大作而又即將於短時間內推出的就只有『HALO』一套〔本文見刊之日，『HALO』相信已經推出〕；即使後者能夠為日本市場所接受，但若說要由一、兩套遊戲去將XBOX目前在日本市場的敗象扭轉過來，似乎是有點不設實際和天方夜談。

本週主機銷量TOP 10〔4月8至14日〕

排名	機種	本週銷量〔部〕	02 年累積銷量〔部〕
1	PS2	55,000	1,323,000
2	GBA	31,000	969,000
3	GC	10,000	510,000
4	PS	3,000	86,000
5	WSC	2,000	74,000
6	XBOX	1,800	169,000
7	DC	1,500	12,000
8	GBC	1,500	38,200
9	N64	200	3,300
10	GB	40	3,000

*資料來源：日本Media Create

近日發售的日版XBOX遊戲

預定發售日	名稱	發售商	種類
18/4	U.F.C 2 TAP OUT	CAPCOM	格鬥
25/4	HALO	MICROSOFT	S。AVG
23/5	實況 WORLD SOCCER 2002	KONAMI	SPT
13/6	RALLISPORT CHALLENGE	MICROSOFT	RAC

敗因二：錯誤市場定位

一直以來，XBOX的最大賣點在於其冠絕同儕的機能；而在宣傳及市場推廣上，XBOX俾人的感覺是一個供「專業玩家」用的遊戲主機，與GC、甚至PS2「娛樂用」遊戲主機的形象可說是南轅北轍。以專業用家市場為主要目標首先要解決兩項問題：一，這個市場的規模和潛力究竟有多大；二，遊戲必須真正針對這一市場，而供應亦必須充足。在第一個問題上，由於缺乏數據支持，我們暫且不談；但在第二個問題方面，到目前為止XBOX則肯定未能做到。市場定位出問題，亦直接造成了今日主機銷量之不振。

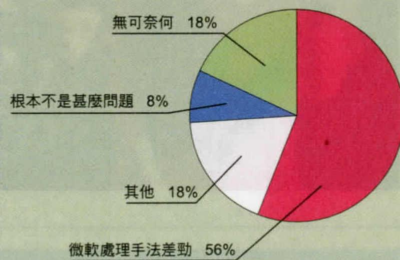
敗因三：「刮花碟」事件處理失當

此外，「刮花碟」事件亦可能是XBOX不為日本消費者接受的原因之一。XBOX在日本正式推出後僅一個星期，即傳出主機會在讀碟過程中給光碟留下傷痕的消息。在消息傳出的初期，日本微軟方面首先表示主機性能「沒有問題」，之後又改變口風，說會就投訴展開深入調查，最後延至約事件曝光後的一星期後，才表示會給受影響顧客提供免費維修及更換服務。其實，「刮花碟」事件本身的嚴重性有多少實屬見仁見智，但日本微軟方面對事件反應之遲鈍，已給日本消費者留下一個極差的印象，亦可能令部份人打消購買 XBOX 的念頭。

對於今次事件的處理手法，微軟常務取締役大浦博久曾作過以下的一番解釋：

「由提出『刮花碟』問題，到公司作出最後決定，我們共花了一週以上的時間。給有關用家及零售商帶來極大的困擾，就此我們正進行反省。造成今次延誤的原因有二：首先在起初，我們真是連想也未想過XBOX會『刮花碟』；第二，是否有『刮花碟』的情況，其實亦只限出現在部份XBOX之上。例如，XBOX於去年11月14日在美國發售，但卻完全沒有爆發過所謂『刮花碟』問題。由DVD 摩擦所造成的自然傷痕，這是誰也想像得到的。因此，即使當時來自用家方面有『刮花碟』的投訴，我們便把它視為一般機械運作的自然結果，並發表了上述般的聲明。當時那聲明由於同時備有英文譯本刊載，便變得像很冰冷的、機械化的東西。對此用家方面的反應頗大，我們覺得奇怪於是再次展開調查，才發現果然如投訴般所說有部產品會造成『刮花碟』情況。於是便於3月7日，在公司網頁上發表接受為用家更換產品的通告。」〔轉載自《FAMI 通 XBOX》5 月號〕

日本用家對今次『刮花碟』事件的看法



*資料來源：《FAMI 通 XBOX》

解構「交差盒」失敗之謎!

敗因四：主機定價欠競爭力

跟其他現行家用遊戲主機比較，XBOX售價偏高，亦導致了產品本身缺乏競爭力。自2月下旬在日本正式發售以來，XBOX的售價便定為34800日圓。在過去討論中，本刊的編輯們亦大致同意這是個「合理」的價錢；而事實上，微軟總裁蓋茨〔BILL GATES〕亦曾經表示這是個低於成本的售價。可是，所謂的「合理」只是參考它的配備及機能而言，而合理的售價亦不等同於一個具競爭力的售價。環顧今日在日本發售的三大家用主機，XBOX的定價仍然是最高的。當然，配備較佳、機能較強的話，售價較高也是很自然的；但有一點需要留意：用家所買是遊戲而並非主機本身。假設所提供的服務相同，或者售價較高的一種並沒有帶來更高效益的話，用家當然會選擇較便宜的一種去購買了。

現行主機在日售價一覽

主機	售價〔日圓〕
PS2	29800
GC	25000
XBOX	34800

【後記】

以上討論純屬以事論事，並無向微軟或XBOX落井下石之意。其實，XBOX正式面世至今還不足半年時間，現階段就將它說成是一部「失敗主機」確實是言之過早。不過，現今遊戲主機市場競爭激烈，每部主機的壽命相對以往較短亦是個不爭的事實。若目前的情況未能在短時間內作出改善，相信XBOX的成就亦將會相當有限。

AINHO：一切要到網絡遊戲開始才能下定論......

「雖然Xbox在日成績欠佳，但大家如將觀點放在美國方面的話，形勢可謂完全不同。其實單以美國那邊的營利足以彌補日本方面不佳的銷情，只是微軟有否像PC般獨霸全球市場的野心，如是的話，就需要以更多優點來拉攏更多廠商推出大作，因為Microsoft所製作的遊戲質素和創意始終不及SONY、SEGA或任天堂般好。要將形勢扭轉過來，看來不能在短時間做到，相信一切要等到網絡遊戲正式開始才能下定論。」

時雨：XBOX沒有任何勝算！

「在完全沒有KILLER SOFTWARE(可以帶動主機銷量的遊戲)的情況下，銷售數有20萬其實已是十分理想，雖然這和MICROSOFT的「想像」相差甚遠（我想沒有業界人仕會認同《HALO》這類FPS會在日本成為KILLER）。現時XBOX的未來仍然是非常暗淡，各大遊戲廠的XBOX期待作銷量都可用「慘淡」來形容，在無法回收成本的情況下，廠商在XBOX上的投資只會減少，例如SEGA、KONAMI、CAPCOM在近這幾個月來都沒有發表XBOX新作，這樣出現KILLER的機會自然減低，形成惡性循環。加上PS2的NETWORK計劃已如箭在弦，XBOX實在沒有任何勝利的要素。」

萬教之父：XBOX的失敗是意料中事！

「其實Xbox銷量欠佳，已經是意料中事，最首先，以玩家的立場，一部遊戲機推出與否，其實最重要是能否帶給玩者驚喜。而Xbox給予玩家的感覺是機身太大、太重，遊戲的質素雖然是高了，不過又不致於完全超越其他機種的水平，所以可以說是處於一個不上不下的位置之中.....另一點玩者可能會不受落的便是遊戲數目不多，雖然現時加入製作Xbox遊戲的製造商已經越來越多，不過出品的數量依然是屬於小數目，所以很難吸引到玩家的支持，就算微軟將大量的電腦遊戲移植到Xbox之上，也未必可以挽回劣勢，因為玩電腦遊戲的玩家和電視遊戲的始終也是兩類不同的玩家。」

馬高：微軟難以扭轉敗局！

「以目前的情況來看，XBOX的銷量未如理想，其實也不是一件令人驚訝的事情。XBOX機能強大固然是其最大賣點，而遊戲質素高亦不在話下；可是，到現時為止，要與其他主機相比，遊戲數量仍好像略為缺乏。而遊戲往往是影響玩家購買主機的考慮因素，就算微軟將其電腦遊戲移植至XBOX平台上，仍未足以得到廣大玩家支持，相信微軟短期內也未能扭轉這個形勢。」

杉原：日本人「歧視」XBOX！

「XBOX在日本的失敗，主因並非在微軟，而是在日本人的喜好，以及一點排外思想裡。XBOX本身的問題不大，不過給日本人的第一印象卻是一個極大的敗筆，加上剛推出時的「磨碟」事件，令XBOX在日的銷量跌至谷底。XBOX無論在外型、遊戲種類、設備、售價等各方面均討不到日本人的歡心，相信在往後的日子裡，XBOX要扭轉此劣勢絕非易事，嚴格來說更是微乎其微。畢竟要打破這個已經根深柢固的壞形象，對現在的微軟來說是至難之技。」

LETTERS

any questions ? write to us now !

各位好。這裡是「GPM」編輯部為大家解疑難的信箱，無論你遇到任何PS2、NGC、XBOX、DC、ARCADE等遊戲上的難題，我們非常歡迎你的來信，編輯部會盡力為你解答。當然，遊戲以外的問題也可來信詢問，如你有甚麼打機心得希望與大家分享，或者想了解一下我們編輯部（甚至某位編輯？），不要猶疑了，立刻動筆寫信吧！

地址：皇后大道東80號堅雄商業大廈1401「GPM編輯部」

雞腸？！

To GPM 編輯部

Hi,

My Chinese is not very good, so I will write in English.

Below are my questions.

1) I am a new reader of GamePlayers and I love this megazine (better than all the others), however, I don't even know whether this is a monthly or weekly megazine. Maybe you can indicate on the cover which is the case. This can help you to retain a lot of new readers.

2) Accuracy of details. I was a bit confused when reading parts of your megazine. On page 87 (vol.31), it discussed about "map events" of Destint Island but on page 88, it shown a map on Transverse Town. Also, the questionare discussed details of vol.30, that it should have been vol.31.

3) Your web page cannot be reached for the past few days.

Besides this three, I think this megazine has done a very good job, well done!

Also, is it possible to repurchase previous issues of GamePlayers? Or will the walkthroughs be published on the webpage?

It would be great if I can hear a reply from you.

Keep up the good work!

From Keith

To Keith

你好！在此謝過你對我們的支持和意見。先向你說聲對不起，本刊並沒設有補購服務，因此難以為你提供以往出版的GPM。要找的話，恐怕要到舊書店碰碰運氣了。閒話少說，現在就來回答你的問題吧！

1) GPM是雙週刊，這段時間的出版日子不穩定，原因是編輯部剛於不久之前進行過一次內部改組，因此未能立刻調整回適當的出版時間。在這裡再次向各位讀者說聲對不起，不便之處，敬請原諒！

2) 這是編輯部出現少許人為錯誤而導致的問題，你的意見已經向各位編輯反映，相信會在日後有所更正。編輯們為了製作一本資料詳盡的遊戲雜誌，工作十分繁忙，正所謂忙中有錯，請體諒一下吧。

3) GPM的網頁正在籌備一次重大的更新，在這段期間將會暫停服務，請耐心等候！

From GPM 編輯部

新撰組拳王

To GPM 編輯部

大家好！首先最重要的事就是一萬歲GPM復刊！！

當你們停刊時，我便知道這只會是短暫性的，因為我對貴刊充滿100%信心，知道你們定會排除萬難，捲土重來。為表示我對貴刊的支持，我在貴刊停刊期間堅持不買其他遊戲刊物，不論那本東西有多便宜……

言歸正傳，小弟今次是第五次來信，之前有三次被抽中，總算是幸運了。小弟有幾個問題（要求？）希望編輯們能解答一下：



1) 強烈要求貴刊繼續KOF2001的攻略，不論任何形式，即使是特集，甚至只供網上瀏覽也好，小弟只相信貴刊的格鬥遊戲攻略。

2) Terry的連續技：「↓B＞↓A＞↘C（特殊技）＞↓↘→↓↘→B/D」有甚麼特別竅門？我總是在特殊技駁超必那一下卡住了！

3) KOF2001中，Foxy的兩招特殊技可以駁在一起（→A＞↘A），那之後能連上甚麼招式或超必？

4) KOF2001中，Andy的擊壁背水掌＞上面（2HITS）可否接上空中超重擊或其他更強的超式？

5) KOF2001中，Joe普通狀態的Screw Upper空中hit中對手後可否作追打？如何追打扣最多？

6) KOF2001中，Yuri的百合燕舞可與哪些普通技接成連續技？使用時有特殊技巧嗎？

7) KOF2001會否有比賽？有的話大概在幾時？可否定在公眾假期？又決賽過程可否制成短片放上網供人下載？

祝貴刊銷量上升！

各位編輯身體健康！

From 新撰組鬼局長近藤勇

To 新撰組鬼局長近藤勇

多謝你長期以來的支持。恭喜你的來信再度被抽中，其實你有問題想發問的話，不妨多點寄信來，編輯部是會盡量回答所有來信的。現在GPM改組不久，編輯們都忙於工作，沒有甚麼時間研究格鬥遊戲了，回答這封來信可費了不少氣力呢（笑）。

1) GPM的KOF2001攻略已經完結，加上現在的強大攻略陣容，編輯們已經忙得喘不過氣來了，要達成這個要求有點難度呢。不過嘛，只要再有人氣格鬥遊戲推出的話（KOF2002？），攻略陣中是不會缺少的！

2) 連續技其實只能說是熟能生巧，只有多點練習才是最佳方法。若要說有甚麼心得的話，只可說是掌握時間性，留意↘C的收招時間吧。

3) Foxy的七個之金屬＞七個之礦物後，最基本的連招是cancel初生之樹＞娜亞之記憶（→↘↓↙←A/C ＞A/C），再駁上PREMUNUM（→↓↘A/C）甚至超必白鳥之詩（↓↘→↓↘→A/C）等技。

4) 較強力的連技是「擊壁背水掌＞上面＞跳重拳cancel幻影不知火（空中↓↘→B/D）」。

5) 在Screw Upper空中hit中對手後可以空中超重擊作追打。

6) 可在滅鬼斬空牙（↓↘→↓↘→B/D）的1-2HIT作super cancel百合燕舞（AA→BC）。

7) 由於KOF2001已推出一段日子，這個可能性似乎不大。期待KOF2002吧……

From GPM 編輯部

BY:AINHO

CHEATS

此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別的東西，提昇遊戲的耐玩度。

大家趕快來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！

STAR WARS ROUGE SQUADRON II

● GC ● ELECTRONIC ART SQUARE ● ACT ● 6800 日圓 ● 2002 年 3 月 22 日

隱藏效果 Password

以星球大戰為題材的 3D 動作射擊遊戲《STAR WARS ROUGE SQUADRON II》，遊戲當中發現大量隱藏效果Password。在Option畫面的一「Password」選項中，輸入下表列出的Code便可得出不同的效果。注意輸入 Code(1)與(2)之間需有 Space 。

Code	效果
COMPOSER	音樂鑑賞
THATSME!	Staff Credit
BLAHBLAH	遊戲音聲 On/off
LIONHEAD	黑白模式
?INSIDER	動畫鑑賞
EXHIBIT!	畫廊



Code(1)	Code(2)	效果
JPVI?IJC	RSBFNRL	無限 Credits
AYZB!RCL	WRKFORIT	Full Map
MVPQIU?A	OH!BUDDY	ミレニアム・ファルコン機體使用可能
CDYXF!?Q	ASEPONE!	ナブーN1 スターファイター機體使用可能
ZT?!RGBA	DISPSBLE	TIE ファイター機體使用可能
!??QWTTJ	CLASSIC	開啟 10 個 Stage
PYST?OOO	DUCKSHOT	開啟 Stage「デス・スターからの脱出」
TVLYBBXL	NOWAR!!!	開啟 Stage「アステロイド・フィールド」

ALPINE RACER 3

● PS2 ● Namco ● SPT ● 6800 日圓 ● 2002 年 3 月 28 日

各隱藏要素一氣公開！



①古洛羅亞登場

在「SLALOM MODE」的任何一條賽道中通過所有門旗下完成便會登場。這樣往後在「EXTREME WINNING'S CUP」以外的模式便可選用他。

②出現「Theatre Mode」



完成「EXTREME WINNING'S CUP」模式後，在 Option 之中便會見到多一項「Theatre Mode」的項目出現。這個「Theatre Mode」主要是作鑑賞 Ending 之用。

③增加服飾

完成「EXTREME WINNING'S CUP」模式(Continued 可能)。

④出現新賽道

賽道名	出現條件
NOSTALGIA REMIX1.0	在「EXTREME WINNING'S CUP」中完成 2 人目
ACROBAT ALLEY	在「EXTREME WINNING'S CUP」中完成 3 人目
HIGH POWDER	在「EXTREME WINNING'S CUP」中完成 4 人目
BLUE MOON RUN	在「EXTREME WINNING'S CUP」中完成 5 人目
THE GREAT MOGUL	在「EXTREME WINNING'S CUP」中完成 6 人目
CYBERTRICK MONSTER	在「EXTREME WINNING'S CUP」中完成 7 人目

VIRTUA STRIKER 3 Ver.2002

● GC ● SEGA ● SPT ● 6800 日圓 ● 2002 年 2 月 14 日

隱藏隊伍

隊名	出現條件
FC SONIC	「Variation」的 Ranking 取得 20 點以上
YUKICHAN UNITED	「Variation」的 Ranking 取得 80 點以上

隱藏飾物

在持有「ロード・トゥ～」完成Data的狀態下進入球員編輯模式中，然後在球員名字打入漢字「貓」或「サンタ」，當聽到特別的音效便算成功，這樣便會得到貓的耳、鼻或帽子的特別飾物。

BLOODY ROAR extreme

● GC ● HUDSON ● FIG ● 6800 日圓 ● 2002 年 4 月 25 日

兩位隱藏角色



剛發售不久的GC版《BLOODY ROAR》，系列的成名地方在於其獨一無二的獸化系統，獸化後的角色實力會大大加強，當中使出的各種招技極具華麗和壓迫感，而現在就為大家火熱新鮮送上兩位隱藏角色的選用條件：

GANESHA 一選用條件：在 Arcade Mode 中擊倒 GANESHA 下完成遊戲／Trading Mode 以外角色使用次數超過 50 次以上。

CRONOS 一選用條件：在得到了 GANESHA 的狀態下，在 Arcade Mode 中擊倒 CRONOS 下完成遊戲／完成 Time Attack Mode／將生存模式的CRONOS擊倒／Trading Mode以外角色使用次數超過100次以上。

灣岸 MIDNIGHT

● PS2 ●元氣● RAC ● 6800 日圓 ● 2002 年 3 月 28 日





隱藏效果指令公開！

效果	出現方法
煙幕	在選車中按著 SELECT 下按○開始遊戲，或是在比賽中按 R3
火花效果增加	在選車中按著 SELECT 下按○開始遊戲
Opening 曲再生	在 2 分鐘以上的 Replay 畫面按 R2 掣
分析情報表示	Replay 中按 SELECT 掣
削走 Event 中的角色顯示	LOADING 畫面中同時按 L2+R2+SELECT
秘技追加	LOADING 畫面中同時按 L1+R1+SELECT





YS I&II

機種：PC-ENGINE
生產商：HUDSON
發售日：89年12月21日
售價：7800日圓
類別：ARPG

TEXT：時雨

《YS》，台譯《伊蘇國》，是一套影響筆者遊戲生命最為深遠的作品之一。

1990年，筆者當時還只是個初中學生，雖然已經深深地迷上了電視遊戲，但父母以影響讀書成績為理由，堅決不許我買任何遊戲機回家。在這段時間筆者的遊戲生活，是以「寄生」於其他朋友家中為主，紅白機時代的名作，如《FF》、《ZELDA》、《熱血高校》等，全都是在朋友家中玩完的。

而就在這個時候，筆者的姨丈買了一台PC-ENGINE連CD-ROM，當然少不了的是大量PC-ENGINE遊戲(現在想起來，他還真的捨得花錢在玩遊戲身上)。一直以來只玩紅白機的筆者，PC-ENGINE帶來的衝擊，到現在還歷歷在目……

而當中最有印象的，便是《YS I&II》。

不是炫耀，筆者在大約9歲(1986年)時，已開始玩RPG遊戲。那一年，紅白機《DRAGON QUEST》和《ZELDA》已經推出，不過筆者玩的不是日本的RPG，而是APPLE II上的《ULTIMA》、《冰城傳奇》、《巫師神冠》、《SUNDOG》等英文RPG。之後在紅白機在香港普及後，筆者才有機會接觸到《DQ》、《FF》和《ZELDA》等日本RPG名作。雖然這些遊戲在系統上製作得非常出色，但問題是其世界觀沒有多少可供筆者想像的空間，簡單點說，便是它們沒有能深深烙在筆者腦海的魅力。

但《YS》世界觀的魅力，相信筆者一輩子都會記住吧。

雖然《YS》系列共有五集，但事實上《YS》在I和II之後的故事，都可以視為外傳看待。



因為只有I和II的故事，是完全圍繞著神秘消失的國度「伊蘇」，而且其結構也最完整。I和II的故事是相連的，主角阿多魯在I的ENDING中，才正式踏足伊蘇的土地，因此可以說，I是《YS》的前傳，而II才是《YS》的正傳。

《YS》的世界觀為甚麼會如此吸引？筆者相信，這是和它擁有一貫「高貴」的氣氛有關。

伊蘇是一個由兩名女神、六名神官統治的國家，YS的繁榮，源於一種擁有魔力的金屬「古娜莉亞」(クレリア)，但在同時間，古娜莉亞強大的魔力也同時製造了「魔物」。為了脫避魔物的侵略，女神和神官決定用魔力將伊蘇浮上天空……700年後，伊蘇已經成為了神話故事中的國度，直至地上的人們發掘出一種特別的金屬，他們稱之為「銀」(其實即是古娜莉亞)，同時魔物們再次在地上出現……主角阿多魯在地上的冒險中，集齊了六本由神官們所寫的伊蘇之書，並在兩位女神的指引下，於達姆塔的最頂層，化成一支光束直射上位於天空的伊蘇國……

美麗的女神、莊嚴的神官、神秘的魔法金屬、傳說中的天空之城、宏偉的神殿遺跡、高聳入雲的「魔物之塔」……這一切一切要素，都充滿了高貴的感覺，這是在當時，甚至是現今的RPG遊戲中都是獨一無二的。PC-ENGINE版《YS I&II》中超美麗的映像(包括了畫面LAYOUT、人物設計、過場動畫)，將伊蘇的世界活靈活現地展現在玩者的眼前。加上以CD作為音源的高質素背景音樂(到了現在筆者還會周不時拿出來播放)，玩《YS I&II》絕對是一次令人難以忘懷的美好體驗。

現時玩者可以買到的《YS》，相信都是WINDOWS版的《YS COMPLETE》。這套可說是有史以來製作得最完整的《YS》作品，而且比PC-ENGINE版容易入手得多，絕對有一玩的價值。





















流言板



TEXT:Sugi

有人的地方就有流言！只要這個世界還有遊戲，就一定有關於遊戲的傳聞。今期又為大家帶來一件接一件，震撼力十足的傳言。無論會否會變成事實，知道多一點，有助加深對遊戲界的了解！以下內容，並非事實。如非虛構，實屬幸運！

北美洲PS2網路計劃延期？

美國SCEI方面曾經在遊戲開發者會議GDC上表示過，預定在2002年8月就會在北美開始推動PS2網路計劃，並獲得AT&T WORLDNET、EARTHLINK、SYMPATICO、SBC-PRODIGY等等大型ISP支持，提供寬頻服務。然而，跟據一項未經官方證實的消息，此計劃將可能延至10月中旬，意味著PS2拓展北美市場的網路計劃，將可能錯過了暑假的黃金檔期。



PS2的網路計劃，隨著《FFXI》的推出而正式踏入新的階段，現時在日本的市場對《FFXI》的評價甚高，可以預見此計劃在日本是大勝可期。然而，在另一個世界上最大的遊戲市場北美方面，PS2將遇上一個強勁的對手XBOX，而XBOX已經發表過首批網路遊戲的名單，相信於E3上會有大規模的行動，拓展其網路市場。若然情報屬實，此短短兩月足以令PS2錯過先機，使她在美國市場的形勢更為險峻，實在令人擔心。

順帶一提，PS2專用的BB UNIT已確定會於北美發售，售價為39.99美元，但美版的BB UNIT並不內置HDD，並目前亦有十多款遊戲對應網路服務。

可信性：70%

經典再現！《魂斗羅》GC上復活？

最近收到消息，傳聞KONAMI有意在任天堂的兩大機種，GAMECUBE及GBA上推出其昔日紅白機時代曾經風靡機迷的經典名作，《魂斗羅》的最新續篇！這隻以兩位著名動作影星阿諾舒華辛力加與史泰龍作為角色設計藍本的名作，曾幾何時迷倒了不少機迷，其「30隻秘技」亦因此廣受注目，被推崇為「KONAMI秘技」，其後很多同廠出品的遊戲均輸入了此技。到底這隻經典遊戲再度現身，會為遊戲界帶來多大震撼呢？





然而，在本年3月，一間美國遊戲網路商店曾經公佈，KONAMI將於2002年底分別在PS2及GBA推出兩款以《魂斗羅》為名的2D橫向捲軸遊戲。這兩則消息的分別之處，在於其推出的主機，是PS2還是NGC？而這兩款遊戲又是否同一作品？對於此情報仍然充滿著京謎團，一切唯有期待廠商的公佈吧。

可信性：80%

「三上工房」《BH》以外的新搞作

隸屬遊戲廠商CAPCOM，以三上真司為首的製作班底「三上工房」，以恐怖冒險遊戲《BIO HAZARD》聞名遊戲界。「三上工房」的GC版《BH》系列，開發工作正進行得如火如荼之際，卻有傳聞除了《BH》系列外，還有兩隻原創GC作品正在開發中！而且此兩隻原創遊戲，分別由負責《DEVIL MAY CRY》的神谷英樹，以及負責《BHCV》的加藤弘喜擔當開發的工作！單是此陣容已叫人非常期待，到底這兩隻遊戲的真正身份是甚麼，相信在E3中將會揭盅了吧。





「三上工房」其他正在開發中的遊戲，包括《BH2》、《BH3》及《BHCV》的完全移植版，以及全新作品《BH0》和《BH4》。

可信性：60%

誠聘編輯。

你是否願意與我們見證新世代Gameplayers的誕生？

《Game Players Magazine》由1995年起創刊至今，一直以為香港的玩家提供最高質素的遊戲雜誌為目標，而為了把香港的遊戲雜誌界帶進另一個新世代，我們現時正進行一連串的改革，力圖打破傳統遊戲雜誌的框框，建立一本真正屬於香港人的遊戲雜誌，但與此同時，我們極需要一班擁有同樣理想的新血加入我們編輯的行列，假如你一直有志加入遊戲雜誌編輯的工作，又具備以下的條件的話，我們很希望你能加入我們的大家庭。

有意者請將履歷連同一篇你最近玩過的遊戲作品介紹稿，以及一份以《出色遊戲必備的條件》為題的稿件（各為500至1000字），寄香港灣仔皇后大道東88號堅雄商業大廈1401室遊戲誌編輯部收，信封請註明應徵編輯，或電郵至ianmak@gameplayers.com.hk。

（申請人所提供的資料將予保密並只會作招聘有關職位用途）

申請人必需具備以下條件：

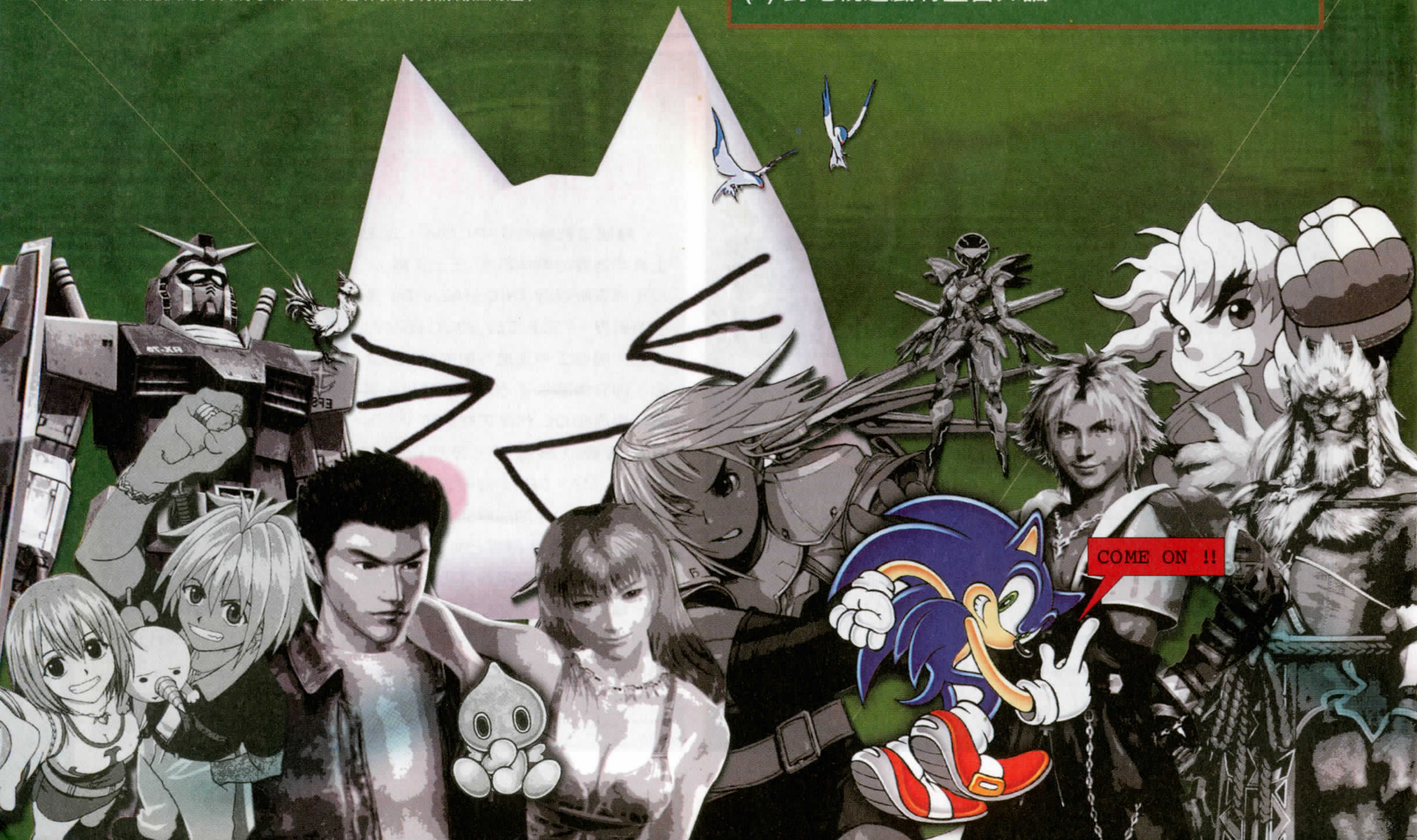
(1) 對遊戲雜誌編輯工作有濃厚興趣。

(2) 優良中文書寫能力，同時具有稿件的創作、構思及組織能力。

(3) 懂中文輸入法。

(4) 中級日文水平，並擁有閱讀日文雜誌的能力。

(5) 對電視遊戲有豐富知識。





二手超級廣場 second hand

大家好，大家是否覺得現時買新遊戲太貴呢？又或者大家是否想將手上的遊戲出售呢？為了滿足廣大讀者的要求，我們決定由今期開始開設這個「二手市場」，讓大家在這裡出售二手遊戲或有關遊戲的產品，當然，大家看準貨品的話，便要快快手的寄信來認購又或者出貨喇！

今期超筍貨

01



普通版XBOX主機
九成新
連原裝手掣，AV線，電源線，說明書
$1200

02



PS2遊戲
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 FINAL EDITION
八成新
$120

03



DC遊戲
RENT A HERO
七成新
$100

04



DC遊戲
MARVEL VS. CAPCOM 2
六五成新
$100

05



DC遊戲
BIOHAZARD 2 VALUE PLUS
八成新
$100

06



DC遊戲
BIOHAZARD CODE:Veronica特別版
七成新
$100

07



PS2遊戲
GRANDIA II
九成新
$150

08



PS2遊戲
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 FINAL EDITION
九九成新
$120

09



DC遊戲
超級機械人大戰ALPHA
九九成新
$250

10



PS遊戲
DINO CRISIS 2
九九成新
$120

使用條款

1. 凡希望在此出售遊戲或購入遊戲者，請填寫下列適當的表格，連同一張遊戲或產品的照片（沒有亦無妨），連同身份證影印本，寄往「灣仔 皇后大道東88號 堅雄商業大廈14樓1401室 二手市場收」，請在信封面註明「放貨」或「入貨」
2. 寄來之身份證影印本只會作記錄之用，不會交予第三者傳閱及使用作其他用途。
3. 如無身份證者不會獲得刊登。
4. 如發現虛報資料，亦不會獲得刊登。
5. 每次出售貨品不得超過5件。
6. 各位的個人資料將不會被刊登出來，如有買家寄信認購貨品，本刊將會聯絡買賣雙方即場交收貨品。

放貨表格

姓名：＿＿＿＿＿＿ 身份證號碼：＿＿＿＿＿＿（ ）

地址：＿＿＿＿＿＿

日間聯絡電話：＿＿＿＿＿＿ 夜間聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

出售貨品：1＿＿＿＿＿＿ 價格＿＿＿＿ 品質：＿＿成新

出售貨品：2＿＿＿＿＿＿ 價格＿＿＿＿ 品質：＿＿成新

出售貨品：3＿＿＿＿＿＿ 價格＿＿＿＿ 品質：＿＿成新

出售貨品：4＿＿＿＿＿＿ 價格＿＿＿＿ 品質：＿＿成新

出售貨品：5＿＿＿＿＿＿ 價格＿＿＿＿ 品質：＿＿成新

入貨表格

姓名：＿＿＿＿＿＿ 身份證號碼：＿＿＿＿＿＿（ ）

地址：＿＿＿＿＿＿

日間聯絡電話：＿＿＿＿＿＿ 夜間聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

希望購入貨品：1. 第＿＿＿＿期遊戲誌，第＿＿＿號貨品

希望購入貨品：5. 第＿＿＿＿期遊戲誌，第＿＿＿號貨品

希望購入貨品：5. 第＿＿＿＿期遊戲誌，第＿＿＿號貨品

希望購入貨品：5. 第＿＿＿＿期遊戲誌，第＿＿＿號貨品

希望購入貨品：5. 第＿＿＿＿期遊戲誌，第＿＿＿號貨品



時雨

◆ 在SONY公式《VF4》大會中八強止步，認真不濟，好彩之後在「咸碟杯」3on3贏番補數……

◆ 不過講真的，最近打《VF4》的意欲勁低，一來無VER.C，二來無咭，三來無錢、四來……希望盡快「班」到部VER.C番黎！

◆《bm IIDX》無7th，晴天霹靂……今集好玩都唔入？對KONAMI真的有點失望。

◆ 上個星期「的起心肝」，整理自己的MUSIC ARCHIVE，將大部入CD轉成MP3，同時發現ENCODER的影響真係好大。

◆ 為追求好的音質，再買入一部舊款手提CD機（AIWA XP-524），估唔到真係咁好聲，現時D新MODEL好似垃圾一樣……

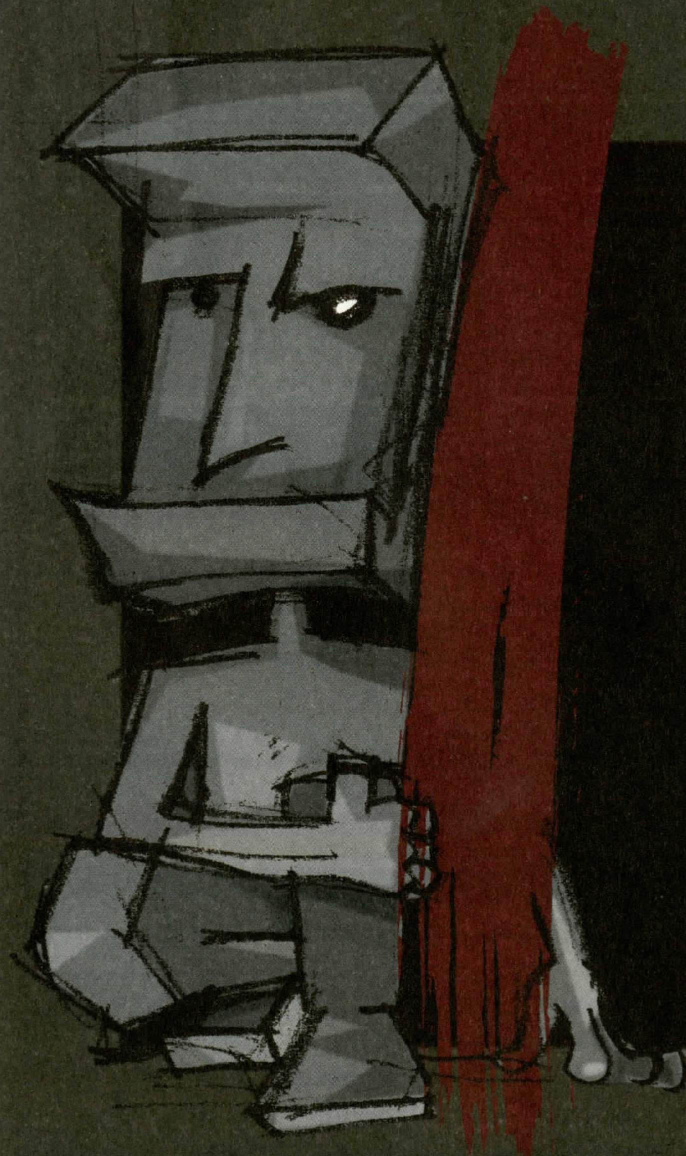
◆ 極之煩惱到底應不應該買個成$2000的耳筒……

AINHO

祝紐卡素取得下屆歐聯席位！
首次破紀錄一期食了24Pages稿，伊人快D請人啊!!!
一切都絕望……



◆牧原優紀子1/6FIGURE！有點想買的衝動...



31_4_2002

馬高

→春季旅行繼續倒數.........

教父又係咁話……

好量……
好倦……
又係唔想講……

又係下期至算……

Sugi

－XENOSAGA超龜速攻略仍然進行中……
－小宇宙快將燃燒淨盡……
－ML終於升到D2，戰鬥真慢長……
－好想玩FF XI……
－甚麼是假期？忘記了……
－沒啥好寫的，趕稿去……
－我張圖可唔可以放大D……
－……



KACHUN

>>對於『WE6』，個人而言相當滿意；不知道大家又認為如何呢？

>>倉促完成了有關足球遊戲回顧的TOPIC；有錯失之處，希望讀者多多見諒！

>>自己喜歡的球隊今季極可能「四大皆空」，而平井 堅舊作《GAINING THROUGH LOSING》亦順利成為了筆者近日的熱播歌曲......

>>球場如人生，筆者這支次等球隊究竟何時才能升上頂級聯賽爭逐呢？

PlayStation

★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

2002 年 5 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
2日	MYCOM BEST 個人教授	每日COMMUNICATIONS	2800日圓	SLG
9日	★燒羅娘	MEDIA ENTERTAINMENT	3800日圓	ACT
16日	足球小將 新的傳說 序幕	KONAMI	5800日圓	SPT
	爆裂SOCCER	TECMO	5800日圓	SPT
	★美國橫斷ULTRA QUIZ(PSone Books)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	1800日圓	ETC
	★DYNAMITE SOCCER 2002	A MAX	2400日圓	SPT
23日	SIMPLE 1500 SERIES VOL.94 THE CAMERAMAN~激寫BOY~連附加要素~	D3 PUBLISHER	1500日圓	ACT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.95 THE 飛行機	D3 PUBLISHER	1500日圓	ACT
	SIMPLE 1500 實用SERIES VOL.18 漢字QUIZ	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	MAJOR WAVE SERIES ARCADE HITS CRAZY CLIMBER	HAMSTER	1500日圓	ACT
	MAJOR WAVE SERIES AI將棋 SELECTION	HAMSTER	1500日圓	TAB
30日	■DRAGON QUEST MONSTER 1．2 從天而降的勇者和牧場的朋友們	ENIX	6800日圓	RPG
	■來玩多點樸克吧！~用i-mode奪取冠軍~	PURE SOUND	3980日圓	TAB
	棋魂~平安幻想異聞錄~	KONAMI	5800日圓(預定)	TAB
	★PACHISLOT帝王~辣手13~	MEDIA ENTERTAINMENT	5200日圓	SLG

2002 年 6 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
6日	BOMBERMAN LAND HUDSON THE BEST	HUDSON	3800日圓	ACT
13日	★EITHIA(ATLUS BEST COLLECTION)	ATLUS	2800日圓	RPG
	★山卡MAX 2(ATLUS VOLUME PRICE 1500)	ATLUS	1500日圓	RAC
	★WORLD GREATEST HITS SERIES VOL.1 PRO PINBALL BIG RACE USA	SYSCON ENTERTAINMENT	2000日圓	ETC
	★WORLD GREATEST HITS SERIES VOL.2 PIPE DREAM	SYSCON ENTERTAINMENT	2000日圓	不詳
	★WORLD GREATEST HITS SERIES VOL.3 SPEEDBALL 2100	SYSCON ENTERTAINMENT	2000日圓	不詳
	★WORLD GREATEST HITS SERIES VOL.4 RAINBOW SIX	SYSCON ENTERTAINMENT	2000日圓	ACT
	★WORLD GREATEST HITS SERIES VOL.5 TYCOON R/C	SYSCON ENTERTAINMENT	2000日圓	不詳
20日	★Major Wave SERIES ARCADE HITS MOON CRESTAR	HAMSTER	1500日圓	不詳
	★Major Wave SERIES 花札 GRAFITTI 戀戀物語	HAMSTER	1500日圓	TAB
27日	★pop'n music 6	KONAMI	5800日圓	ETC
	★SLOT MANIA 4 激熱妖光！	DORART	5800日圓	SLG
	★SLOTPRO 5~浪花櫻吹雪&島唄~	日本TELNET	5200日圓	SLG
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.96 THE野球2~2002職業棒球~	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.97 THE SQUASH~	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT

2002 年 8 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
8月	★WIZARDRY EMPIRE II~王女之遺產~(暫稱)	STARFISH	5800日圓	RPG

2002 年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
春	UNDERGROUND WALKER	SUCCESS	2800日圓	RPG
	星之名所	JORDEN	5800日圓(預定)	AVG
	名偵探柯南3 最好的拍擋	BANDAI	5800日圓	AVG
	X-MEN MUTANT ACADEMY2	SUCCESS	5800日圓	FIG
	相乘	TECMO	價格未定	ETC
	ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE	CAPCOM	5800日圓	ACG
	★SHAMAN KING SPIRIT OF SHAMANS	BANDAI	5800日圓	不詳
夏	■TOM與JENNY	SUCCESS	3800日圓	ACT
	■MINI MORNING SHAKA TAMBOURINE！	SEGA	價格未定	SLG
	Water Summer	PRINCESS SOFT	價格未定	AVG
	PACHISLOT ARUZE王國7	ARUZE	價格未定	SLG
	DIGIMON WORLD 3(暫稱)	BANDAI	價格未定	RPG
	浪漫是劍之光輝II(暫稱)	角川書店	價格未定	RPG
2002年	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	螢氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
	Major Wave 1500 SERIES SWING	HAMSTER	1500日圓	PUZ
	虹色DODGEBALL~乙女們之青春~	ATLUS	6800日圓	ACT
	虹色DODGEBALL~乙女們之青春~DELUXE PACK	ATLUS	8800日圓	ACT
	HARRY POTTER和秘密之房間	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	不詳

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	幻想魔傳 最遊記~往遙遠的西方~	J WING	價格未定	AVG
	3in1 BOARDGAME集	SUCCESS	2800日圓	ETC
	Major Wave SERIES 極 大道棋	HAMSTER	1500日圓	TAB
	JELLY FISH(廉價版)	VISIT	1980日圓	ETC
	私立鳳凰學園3年純真組	J．WING	3800日圓(預定)	TAB
	很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	攜帶編集	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	980日圓	ETC
	真．女神轉生if	ATLUS	價格未定	RPG
	成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	ARKS 1000~目標！究極之召喚師~	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	板田吾郎九段之連珠BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
	本格對戰將棋「聖」BPV	CULTUREBRAIN	1500日圓	TAB
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II~魔龍戰爭~	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III~MILLENNIUM之聖戰~	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	私立鳳凰學園PURE HEART 1年生編 實寫版	J．WING	3800日圓(預定)	TAB
	私立鳳凰學園NATURAL HEART 2年生編 實寫版	J．WING	3800日圓(預定)	TAB
	私立鳳凰學園SWEET HEART 3年生編 實寫版	J．WING	3800日圓(預定)	TAB

PlayStation 2

2002 年 5 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
2日	■~U~ underwater unit	IREM SOFTWARE ENGINEERING	5800日圓	STG
	來玩PACHINKO吧！	ICS	3800日圓	SLG
	2002 FIFA WORLD CUP	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	機動戰士GUNDAM 基力之野望~自護獨立戰爭記~	BANDAI	6800日圓	SLG
3日	BLOODY ROAR 3(HUDSON THE BEST)	HUDSON	3800日圓	FIG
16日	FINAL FANTASY XI	SQUARE	7800日圓	RPG
	DDRMAX ~DANCE DANCE REVOLUTION 6TH MIX	KONAMI	5800日圓	ACT
	實況WORLD SOCCER 2002	KONAMI	6800日圓	SPT
	beatmania打打打!!(THE BEST)	HANDS ON ENTERTAINMENT	3800日圓	ETC
23日	■RUNABOUT 3 NEO AGE	E3 STAFF	6800日圓	RAC
	■DRAMMATIC SOCCER GAME 成為日本代表吧！	ENIX	6800日圓	SPT
	■WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC	SUCCESS	5800日圓	RPG
	月之光~沈鐘之殺人~	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	ACG
	NBA2K2	SEGA	6800日圓	SPT
	E.O.E.~崩壞之前夜~	EIDOS INTERACTIVE	6800日圓	AVG
	F1 2002	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	RAC
	★賽名實況競馬DREAM CLASSIC 2002	BANDAI	6800日圓	SLG
30日	■箱庭鐵道~BLUE TRAIN特急編~	SUCCESS	5800日圓	SLG
	■OTOSTAZ	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	PUZ
	PROJECT FIFA WORLD CUP	ELECTORNIC ARTS SQUARE	6800日圓	SLG
	DISNEY GOLF CLASSIC	CAPCOM	4980日圓	SPT
	SIMPLE 2000 SERIES VOL.5 THE 撞磚	D3 PUBLISHER	2000日圓	ACT
	電車GO!3通勤編 TAITO BEST	TAITO	2800日圓	SLG
中旬	■GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	6800日圓	ACT
下旬	■Red Card	MIDWAY GAMES	5800日圓	SPT
	夏色之砂時計	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
	夏色之砂時計(初回限定版)	PRINCESS SOFT	7800日圓	AVG
5月	■創作家居！	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
	DARK ANGEL~VAMPIRE之默示錄~	SOFTMAX	6800日圓	RPG
	此花2~聽不到的鎮魂曲~	SUCCESS	3800日圓	AVG

2002 年 6 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
6日	■WORLD FANTASISTA	SQUARE	6800日圓	SPT
	■RAGING BLAZE~降魔默示錄~	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	6800日圓	ACT
13日	LEMANS 24 HOURS	SEGA	6800日圓	RAC
	東大將棋4付．矢倉道場	每日COMMUNICATIONS	6800日圓	TAB
	★魔劍爻(ATLUS BEST COLLECTION)	ATLUS	2800日圓	ARPG
20日	■.hack 感染擴大 VOL.1(連OVA)	BANDAI	5800日圓	RPG
	心跳回憶 GIRL'S SIDE	KONAMI	6800日圓	SLG
	波洛古羅斯~最初之冒險~	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	★波洛古羅斯~最初之冒險~PREMIUM BOX	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	7800日圓	RPG
27日	★續 玩弄孩子	ENIX	6800日圓	ETC
	★KORO BALL 2002	ENTERBRAIN	7800日圓	SPT
	★式神之城	TAITO	6800日圓	STG
	★SIMPLE 2000 SERIES本格思考SERIES VOL.1 THE將棋~森田和郎之將棋指南~	D3 PUBLISHER	2000日圓	TAB
	★SIMPLE 2000 SERIES本格思考SERIES VOL.2 THE圍棋	D3 PUBLISHER	2000日圓	TAB
	★SIMPLE 2000 SERIES本格思考SERIES VOL.3 THE CHESS	D3 PUBLISHER	2000日圓	TAB
	★SIMPLE CHARACTER 2000 SERIES科學忍者隊 THE SHOOTING	D3 PUBLISHER	2000日圓	STG
	★SIMPLE CHARACTER 2000 SERIES釣魚三平 THE釣魚	D3 PUBLISHER	2000日圓	SPT
	★NewPrice 2001 甲子園	魔法	2800日圓	SPT
	★NewPrice Hard Hitter	魔法	2800日圓	SPT
下旬	★GETBACKERS奪還屋 被奪去的無限城	KONAMI	6800日圓	RPG
6月	■GUN SURVIVOR 3 DINO CRISIS	CAPCOM	價格未定	STG
	■RS~RIDING SPIRITS~	SPIKE	6800日圓(預定)	RAC
	TOPGUN(暫稱)	TAITAS JAPAN	價格未定	STG
	劍豪2	元氣	6800日圓	ACT
	YUDIE的工作室	GUST	6800日圓(預定)	RPG
	ROOMMATE 麻美~妻子是女子高生~	DATAM POLYSTER	6800日圓	AVG
	YUDIE的工作室(限定版)	GUST	9800日圓(預定)	RPG
	新COMBAT CHORO Q	TAKARA	6800日圓	RAC
	STREET GOLFER	D3 PUBLISHER	價格未定	SPT
	★THE ANIME SUPER REMIX 鐵拳浪子2	CAPCOM	5800日圓	ETC
	★THE ANIME SUPER REMIX 巨人之星	CAPCOM	5800日圓	ETC

2002 年 7 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
4日	■TARZAN FREE RIDE	UBI SOFT	6800日圓	AVG
	★SILENT HILL 2 最期之詩	KONAMI	4800日圓	AVG
11日	■幻想水滸傳III	KONAMI	6800日圓	RPG
	★SPLASHDOWN	ATARI	6800日圓	SPT
18日	★KAMAITACHI之夜 2	CHUNSOFT	6800日圓(預定)	ETC
	★實況POWERFUL棒球9	KONAMI	6800日圓(預定)	SPT
	★beatmania IIDX 6th style ~new songs collection~	KONAMI	6800日圓	SLG
上旬	★GHOST VIBRATION	EIDOS INTERACTIVE	6800日圓(預定)	ACT
7月	■惡代官	GLOBAL A ENTERTAINMENT	5980日圓	ACT
	★GUNGRAVE	RED ENTERTAINMENT	價格未定	ACT

2002 年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
春	RACING CONSTRUCTION	SUCCESS	5800日圓	ETC
	PACHISLOT完全攻略~GIGAZONE~	SYSCON ENTERTAINMENT	3500日圓	SLG
	JO JO之奇妙冒險 黃金之旋風	CAPCOM	價格未定	ACT
	CHIKICHIKI MACHINE猛RACE ~BLACK魔王&KENKEN~	INFOGRAME HUDSON	6800日圓	RAC
	封神演義2	KOEI	6800日圓	SRPG
	LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR	MIDWAY	價格未定	RPG
	機甲世紀G BREAKER LEGEND OF CROWDIA	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
	TVware情報革命SERIES IMAGE SCATCH(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES SCORE NOTE(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES POLYCRAFT(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	SWITCH	SEGA	價格未定	AVG
	ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE	CAPCOM	6800日圓	AVG
夏	■BATMAN外傳~復仇之誓~	UBI SOFT	6800日圓	ACT
	■AERO DANCING 4 NEW GENERATION	SEGA	6800日圓	SLG
	PRIDE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	SPT
	捉馬騮2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	兩人FANTAVISION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	ROOMMANIA#203	SEGA	5800日圓	ETC
	RPG工作室5	ENTERBRAIN	7800日圓	ETC
	PROJECT MINERVA	D3 PUBLISHER	價格未定	SLG
	PACHISLOT ARUZE王國8	ARUZE	價格未定	SLG
	POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPT
	XI爆發(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	我的暑假2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	電車GO！旅情編	TAITO	價格未定	SLG
	太鼓之達人(暫稱)	NAMCO	價格未定	ETC
	NINJA ASSAULT	NAMCO	價格未定	STG
	PACMAN WORLD 2(暫稱)	NAMCO	價格未定	ACT
	君期盼之永遠~Rumbling hearts~	PRINCESS SOFT	價格未定	AVG
	君期盼之永遠~Rumbling hearts~(初回限定版)	PRINCESS SOFT	價格未定	AVG
	★實戰PACHISLOT必殺法！ARAJIN A	SAMMY	3800日圓	SLG
	★3D格鬥工作室2	ENTERBRAIN	價格未定	ETC
	★DIGIMON WORLD 3	BANDAI	價格未定	RPG
	★DRAGON DRIVE	BANDAI	價格未定	不詳
秋	■信長之野望 ONLINE	KOEI	價格未定	RPG
	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG

	AXIS	NAMCO	價格未定	不詳
	金礦探測SIMULATION INGOT 79	FAB COMMUNICATION	價格未定	SLG
	GUNBA COLLECTION(暫稱)	NAMCO	價格未定	STG
	★DOWN FORCE(暫稱)	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
冬	■ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	SOUL CALIBUR II	NAMCO	價格未定	FIG
	TALES OF DESTINY 2(暫稱)	NAMCO	價格未定	RPG
	MotoGP3(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
	KATAN	CAPCOM	價格未定	TAB
	★BARBARIAN(暫稱)	TAITAS JAPAN	價格未定	FIG
	★RUN LIKE HELL(暫稱)	TAITAS JAPAN	價格未定	STG
2002年	■LOTUS CHALLENGE	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	.hack 感染擴大 VOL.1(淨遊戲版)	BANDAI	3800日圓	RPG
	LORD OF THE RING	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	不詳
	FEVER6 SANYO公式PACHINKO SIMULATOR	ICS	4800日圓	SLG
	AUTO MODELLISTA	CAPCOM	價格未定	RAC
	SPACE CHANNEL 5	SEGA	價格未定	ACT
	SHADOW TOWER ~ABYSS	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	KING OF COLOSSEUM	SPIKE	價格未定	SPT
	A列車2002(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG
	WAR JUDGEMENT(暫稱)	ARUZE	價格未定	TAB
	THE SPLIZER(暫稱)	ARUZE	價格未定	AVG
	CODE: Inferno(暫稱)	FROM SOFTWARE	價格未定	ARPG
	ARC THE LAD 精靈之黃昏	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	HARRY POTTER和秘密之房間	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	不詳
	Over the Monochrome Rainbow	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC

2003 年發售預定

2003年3月	★TANKER(暫稱)	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	★MAELSTORM(暫稱)	TAITAS JAPAN	價格未定	STG
春	★LALA CROFT TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS(暫稱)	EIDOS INTERTACTIVE	價格未定	ACT

發售日未定

FRIENDS～青春之光輝～	NEC interchannel	6800日圓	AVG
INTERNET OTHELLO OTHELLO WORLD24	SUCCESS	5800日圓	TAB
INTERNET 將棋 將棋道場24	SUCCESS	5800日圓	TAB
INTERNET 麻雀 來玩東風莊吧	SUCCESS	5800日圓	TAB
INTERNET圍棋 平成棋院24	SUCCESS	5800日圓	TAB
HURDY GURDY(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	PUZ
TRIANGLE AGAIN	KIKI	價格未定	AVG
LEVEL DIVE	ENIX	價格未定	AVG
DRIFT CHAMP	HUDSON	價格未定	RAC
BX	HUDSON	價格未定	ACT
STAR OCEAN 3 Till The End Of Time	ENIX	價格未定	RPG
POINIE'S POIN	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
NET KARAOKE	ERGO SOFT	6800日圓	ETC
TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	5800日圓	RAC
FLINTSTONES FEVER! ROCKVEGAS BOX	IDEA FACTORY	5800日圓	RAC
NBA HOOPZ	MIDWAY	價格未定	SPT
GUN=HEARTS	IDEA FACTORY	6800日圓	ACT
創造職業棒球會2002	SEGA	價格未定	SLG
EXHIBITION OF SPEED	TAITAS JAPAN	5800日圓	RAC
爆走貨車傳說 3～男花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RAC
拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
機動戰士GUNDAM相逢在宇宙中編	BANDAI	價格未定	ACT
BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
決戰III(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
NAVY-FORCE(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
WSC	SPIKE	價格未定	RAC
FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
通信上海(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ
EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
SOUL SURFING(暫稱)	童	價格未定	ACT
櫻大戰系列	SEGA	價格未定	AVG
CLOCKWORK TOWER 3	CAPCOM	價格未定	AVG
團團轉溫泉2(暫稱)	SEGA	價格未定	TAB
RIDGE RACER最新作	NAMCO	價格未定	RAC
COMMANDOS 2(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	SLG
PROJECT EDEN(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	AVG
Frogger The Great Quest(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
ETERNAL ARCADIA	SEGA	價格未定	RPG
CLUDCEPT SECOND	SEGA	價格未定	TAB
HUNDRED SWORD	SEGA	價格未定	SRPG
D→A(暫稱)	TONKIN HOUSE	價格未定	ETC
多人類同時PLAY RPG	ATLUS	價格未定	RPG
THE DUNGEON OF DOLAGA(暫稱)	ARIKA	價格未定	不詳
NETWORK BIO HAZARD(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
首都高BATTLE ONLINE(暫稱)	元氣	價格未定	RAC
音樂GAME(暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
SPORT GAME(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
INTERNET KARAOKE(暫稱)	SUCCESS	價格未定	ETC
SIMULATION(暫稱)	SEGA	價格未定	SLG
RACE(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
ARC THE LAD ONLINE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
熊之歌	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
GRAN TURISMO 4(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
大家之GOLF ONLINE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
MOJI BURIBON(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
NET對應BOARD GAME(暫稱)	TAKARA	價格未定	TAB
多人數參加型ACTION ADV(暫稱)	TECMO	價格未定	AVG
TABLE GAME(暫稱)	TOMY	價格未定	TAB
CLOCKWORK ONLINE(暫稱)	NAMCO	價格未定	不詳
新ACTION ADVENTURE GAME(暫稱)	NAMCO	價格未定	AVG
新棒球GAME(暫稱)	NAMCO	價格未定	SPT
3D FLIGHT SIMULATION(暫稱)	NAMCO	價格未定	STG
3D RACE GAME(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
TIME CRISIS 3(暫稱)	NAMCO	價格未定	STG
NAMCO SPORT ONLINE(暫稱)	NAMCO	價格未定	SPT
PROJECT VENUS(暫稱)	NAMCO	價格未定	RPG
BOMBERMAN ONLINE(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
BOMBERMAN LAND 2(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
桃太郎電鐵11(暫稱)	HUDSON	價格未定	ETC
ARMORED CORE Σ PROJECT(暫稱)	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
AIR	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG

Dreamcast

2002 年 5 月發售預定

16日	■章魚之MARINE	MICRO CABIN	3980日圓	PUZ
23日	NBA2K2(D DIRECT專賣)	SEGA	5800日圓	SPT
	餓狼MARK OF THE WOLVES(BEST)	PLAYMORE	2800日圓	FIG
	幕末浪漫第二幕 月華之劍士 FINAL EDITION(BEST)	PLAYMORE	2800日圓	FIG
	★NEVER 7~THE END OF INFINITY~(DREAM COLLECTION)	KID	2800日圓	AVG
	★GRANDIA II(DREAM COLLECTION)	GAME ARTS	2800日圓	RPG
	★GUILTY GEAR X(DREAM COLLECTION)	SAMMY	2800日圓	FIG
	★18 WHEELER(DREAM COLLECTION)	SEGA	2800日圓	RAC
	★CONFIDENTIAL MISSION(DREAM COLLECTION)	SEGA	2800日圓	STG
	★電腦戰機VIRTUAL ON ORATARIO TANGREAM(DREAM COLLECTION)	SEGA	2800日圓	ACT
	★花組對戰COLUMNS 2(DREAM COLLECTION)	SEGA	2800日圓	PUZ
	★FIGHTING VIPERS 2(DREAM COLLECTION)	SEGA	2800日圓	ACT
	★CULDCEPT SECOND(DREAM COLLECTION)	MEDIA FACTORY	2800日圓	TAB
下旬	同窗會2 again&refrain	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
5月	ELYSION～永遠之SANCTUARY～	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG

2002 年 6 月發售預定

27日	■君期盼之永遠	ALCHEMIST	7400日圓	AVG
	★君期盼之永遠 初回限定版	ALCHEMIST	7400日圓	AVG
下旬	METAL WOLF	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
	METAL WOLF(初回限定版)	PRINCESS SOFT	7800日圓	AVG

2002 年 7 月發售預定

7日	NHL2K2(D DIRECT專賣)	SEGA	4800日圓	SPT

2002 年發售預定

夏	水夏~SUIKA~	PRINCESS SOFT	價格未定	AVG
	SIMPLE 2000 SERIES DC THE戀愛ADVENTURE~你回來啦~(暫稱)	D3 PUBLISHER	2000日圓	AVG
	SIMPLE 2000 SERIES DC THE戀愛ADVENTURE~夏色CELEBRATION~(暫稱)	D3 PUBLISHER	2000日圓	AVG
	SIMPLE 2000 SERIES DC THE戀愛ADVENTURE~接觸~(暫稱)	D3 PUBLISHER	2000日圓	AVG
	★THE KING OF FIGHTERS 2000	PLAYMORE	5800日圓(預定)	FIG
2002年	MYSTEREET～不可逆世界的探偵紳士～	ABEI	價格未定	AVG

發售日未定

FIRST KISS物語2	BROCCOLI	價格未定	AVG
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
創造怪物!	SEGA	價格未定	SLG
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
DARK EYES(暫稱)	NEXTECH	價格未定	RPG
Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
INTERLUDE	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG

XBOX

2002 年 5 月發售預定

2日	2002 FIFA WORLD CUP	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	MYST III EXILE	MEDIA QUEST	6800日圓	AVG
	MYST III EXILE PRIMIUM BOX	MEDIA QUEST	9800日圓	AVG
23日	■實況WOLRD SOCCER 2002	KONAMI	6800日圓	SPT
30日	■MAD DASH RACING	EIDOS INTERACTIVE	6800日圓	RAC

2002 年 6 月發售預定

13日	■RALLY SPORTS CHALLENGE	MICROSOFT	6800日圓	RAC
20日	■PHANTOM CRUSH	元氣	6800日圓	STG
6月	■機甲兵團J-PHOENIX+	TAKARA	6800日圓	ACT

2002 年 7 月發售預定

7月	■PUCHICOPTER	AQUA SYSTEM	6800日圓(預定)	AVG

2002 年發售預定

春	BISTRO CUPIT	SUCCESS	5800日圓	SLG
	BISTRO CUPIT 心跳RECIPT BOX	SUCCESS	9800日圓	SLG
	格鬥超人	MICROSOFT	價格未定	FIG
	JOCKEY'S ROAD	MICROSOFT	價格未定	RPG
	MAXIMUM CHASE	MICROSOFT	價格未定	ACT
	TRANCE WORLD SURF	INFOGRAME HUDSON	價格未定	SPT
	X CHASER	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	F1 2002	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
夏	Innocent Tears	廣美	價格未定	SRPG
	TRIANGLE AGAIN	KIKI	價格未定	AVG
	鐵騎(暫稱)	CAPCOM	價格未定	SLG
	叢~MURAKUMO~	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	TENELECHA	AQUA PLUS	價格未定	ACT
	CRAZY TAXI 3 HIGH ROLLER	SEGA	價格未定	RAC
	★Braveknight	PANZER SOFTWARE	6800日圓(預定)	SLG
2002年	真・女神轉生NINE	ATLUS	價格未定	RPG
	NEVERLAND SAGA	IDEA FACTORY	價格未定	SRPG

	SEGA GT 2002	SEGA	價格未定	RAC
	紅之海 去吧！前往紅之彼方	KOEI	價格未定	SLG
	THOUSAND LAND	FROM SOFTWARE	價格未定	SRPG

發售日未定

	GAIA BLADE	FROM SOFTWARE	價格未定	SRPG
	SOUL CALIBUR II	NAMCO	價格未定	FIG
	Style Laboratory	O2	價格未定	SLG
	PANZER DRAGOON最新作	SEGA	價格未定	STG
	RUNEBRID	TAKUYO	價格未定	SRPG
	MASTER SLAVE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	DINO CRISIS 3(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	CRAZY TAXI NEXT(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
	WORLD BILLARD TORNAMNET BREAK NINE	ASK	價格未定	SPT
	SOUL CALIBUR 2	NAMCO	價格未定	FIG
	DEAD TO LIGHTS(暫稱)	NAMCO	價格未定	AVG
	RIDGE RACER最新作	NAMCO	價格未定	RAC
	名稱未定	NAMCO	價格未定	AVG
	KINGDOM UNDER FIRE II	PANDAGRAM	價格未定	SLG
	RELICS	BOTHTEC	價格未定	RPG
	SEGA GT APPEND DISC(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	SEGA GT ONLINE(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	PANZER DRAGOON 最新作(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
	PHANTASY STAR ONLINE(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	梅澤由香里之圍棋SEMINAR	SUCCESS	5800日圓	TAB
	高橋純子之麻雀SEMINAR	SUCCESS	5800日圓	TAB
	中島哲也之OTHELLO SEMINAT	SUCCESS	5800日圓	TAB
	米長邦雄之將棋SEMINAT	SUCCESS	5800日圓	TAB

Nintendo Gamecube

2002 年5月發售預定

2日	2002 FIFA WORLD CUP	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
30日	★CRAZY TAXI	SEGA	4800日圓	RAC

2002 年6月發售預定

27日	BOMBERMAN GENERATION	HUDSON	6800日圓	ACT

2002 年7月發售預定

18日	★實況POWERFUL職業棒球9	KONAMI	6800日圓(預定)	SPT
19日	■SUPER MARIO SUNSHINE(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
26日	★神秘世界EVOLUTIA	ESP	6800日圓	RPG
7月	■CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 EO	CAPCOM	價格未定	FIG
	★MUTSU和NOHONON	TOMY	6800日圓	ETC

2002 年8月發售預定

8月	■ZOID VS(暫稱)	TOMY	6800日圓	FIG

2002 年發售預定

夏	■PHANTASY STAR ONLINE EPISODE I&II	SEGA	6800日圓	RPG
	BATMAN DARK TOMORROW(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	GOLD MOUNTAIN	FROM SOFTWARE	價格未定	ARPG
	筋肉人II世~新世代超人VS傳說超人~	BANDAI	價格未定	FIG
	★BEACH SPIKER	SEGA	價格未定	SPT
夏~秋	■BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG
秋	■ETERNAL DARKNESS 被邀請之13人	任天堂	6800日圓	AVG
	■STARFOX ADVENTURE DINASOUR PLANET	任天堂	價格未定	ARPG
	★新MR DRILLER(暫稱)	NAMCO	價格未定	ACT
冬	山卡BATTLE(暫稱)	元氣	價格未定	RAC
年末	■薩爾達傳說GC(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	★F-ZERO GC(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
2002年	■滾動卡比2(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	■DISNEY MICKEY(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	★MARIO PARTY GC(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT

發售日未定

	SOUL CALIBUR II	NAMCO	價格未定	FIG
	1080° GC(暫稱)	任天堂	價格未定	SPT
	DONKEY KONG RACING(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	METROID PRIME(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIO HAZARD CODE:VERONICA 完全版	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIO HAZARD 4(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	ETERNAL ARCADIA	SEGA	價格未定	RPG
	★MARIO GOLF GC(暫稱)	任天堂	價格未定	SPT
	★MARIO TENNIS GC(暫稱)	任天堂	價格未定	SPT
	★VIRTUA FIGHTER QUEST(暫稱)	SEGA	價格未定	AVG

Game Boy

2002 年6月發售預定

28日	■FROM TV ANIMATION ONE PIECE 幻之GRAND LINE冒險記	BANPRESTO	4500日圓	RPG

發售日未定

	漢字BOY 3	J・WING	5800日圓(預定)	ETC

Game Boy Advance

2002 年5月發售預定

2日	■FORMATION SOCCER~2002~目標是世界杯	SPIKE	5800日圓	SPT
	KONAMI ARCADE GAME COLLECTION	KONAMI	4800日圓	ETC
	MOTO CROSS MANIA ADVANCE	KONAMI	4800日圓	ACT
24日	■漂亮PRINCESS	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
31日	■TOTAL SOCCER ADVANCE	UBI SOFT	4800日圓	SPT
	蒼鼠太郎3 LOVE LOVE大冒險	任天堂	4800日圓	ETC
	V MASTER CROSS	SUCCESS	5800日圓	ETC
5月	HotWheels ADVANCE	ALTRON	4800日圓	RAC

2002 年6月發售預定

6日	CASTLEVANIA~白夜之協奏曲~	KONAMI	4800日圓	ACT
14日	FAMILY TENNIS ADVANCE	NAMCO	4800日圓	SPT
27日	■V-RALLY3	ATARI	4800日圓	RAC
28日	■認真的職業棒球	NOW PRODUCTION	4800日圓	SPT
	★NATURAL2 DUO	SHALL LUCK	6800日圓	AVG
	★FAMISTA ADVANCE	NAMCO	4800日圓	SPT
	★可愛的寵物店物語3	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	4800日圓	SLG
6月	花札樸克麻雀 和洋中	GLOBAL A ENTERTAINMENT	3980日圓	TAB
	★KAMAITACHI之夜~ADVANCE~	CHUNSOFT	4800日圓(預定)	ETC

2002 年7月發售預定

4日	■THE PINBALL OF THE DEAD	SEGA	4800日圓	ETC
	★MONSTER GATE(暫稱)	KONAMI	4800日圓	RPG
12日	★MR DRILLER ACE	NAMCO	4800日圓	ACT
19日	■BLACK MATRIX ZERO	NEC INTERCHANNEL	5800日圓	SRPG
26日	■花屋物語GBA	TDK CORE	4800日圓	SLG
	★GHOST TRAP	EIDOS INTERACTIVE	5800日圓(預定)	AVG
7月	■信長異聞	GLOBAL A ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	勝負師傳說 哲也~甦醒的傳說~	ATHENA	5800日圓	TAB
	★HAME PANEL 東京MIUMIU	TAKARA	4800日圓	PUZ

2002 年8月發售預定

8月	EGOMANIA捉著！轉！飛走！	KEMCO	4800日圓	PUZ

2002 年發售預定

春	WOODY WOOD BECKER(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	PACHISLOT完全攻略ADVANCE	SYSCON ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	GROOVE ADVENTURE RAVE~光與闇之大決戰~	KONAMI	價格未定	ACT
	BLENDER BLOS	INFOGRAMES HUDSON	5200日圓	ACT
	EZ-TALK 中級編(暫稱)	KEYNET	價格未定	ETC
	CINDERELLA GBA(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	BATLAND(暫稱)	任天堂	價格未定	FIG
	LUNA BREATH(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	職業麻雀「兵」EX ADVANCE	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
	TETRIS WORLD(暫稱)	SUCCESS	3980日圓	PUZ
	BAULDER DASH(暫稱)	KEMCO	價格未定	PUZ
夏	■創造職業棒球會！ADVANCE	SEGA	價格未定	SLG
	■櫻桃子之UKIUKI CARNIVAL	任天堂	價格未定	不詳
	黃金之太陽~失去之時代~(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	傳說之STARFEE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	PUZZLE BUBBLE OLD&NEW	MEDIA KITE	4800日圓(預定)	PUZ
	SILK和COTTON	KIKI	價格未定	AVG
	CRAZY CHESS(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	DIGICO COMMUNICATION	BROCCOLI	價格未定	ETC
	DONKEY KONG COCONUT CRACKER	任天堂	價格未定	PUZ
	SABRE WOLF	任天堂	價格未定	ACT
	★遊戲王DUEL MONSTERS 7 決鬥都市傳說	KONAMI	價格未定	TAB
	★GREATEST NINE	SEGA	價格未定	SPT
	★SHAMAN KING 超・占事略決	KING RECORD	價格未定	不詳
	★HAMSTER PARADISE ADVANCE	ATLUS	4800日圓	SLG
	★MEDAROT G 甚甲蟲VERSION	NATSUME	4800日圓	RPG
	★MEDAROT G 桑型蟲VERSION	NATSUME	4800日圓	RPG
	★CUSTOM ROBOT GBA(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
秋	ELEVATOR ACTION OLD&NEW	MEDIA KITE	價格未定	ACT
2002年	■米奇和美妮之MAGICAL ADVENTURE	任天堂	價格未定	不詳
	DIDIKONG PILOT(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	POCKET MONSTER GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	POKEMON	價格未定	RPG
	MAMIMUME MOGACHO TAKO BALL	IDEA FACTORY	4800日圓	PUZ
	FINAL FIRE PRO WRESTLING~夢之團體運營~	SPIKE	價格未定	SPT
	STREET FIGHTER ZERO 3↑	CAPCOM	4800日圓	FIG

發售日未定

	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	FIG
	金魚物語GBA	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
	MAJIKONE	SOFTMAX	4800日圓	PUZ
	GAME BOY WARS ADVANCE	任天堂	4800日圓	SLG
	Frogger	KONAMI	價格未定	ACT
	馬穴大作戰(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG
	GAMEBOY MUSIC(暫稱)	任天堂	6800日圓	SLG
	SUPER MARIO ADVANCE 3(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	METROID FOR GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	伍右衛門(暫稱)	KONAMI	5800日圓	不詳
	CARNIVAL CARNIVAL	任天堂	價格未定	不詳
	MUGENBOG(暫稱)	KONAMI	價格未定	不詳
	★DYNA DEVICE BLUE	SMILESOFT	價格未定	不詳
	★DYNA DEVICE RED	SMILESOFT	價格未定	不詳
	★J LEAGUE創造球會 ADVANCE(暫稱)	SEGA	價格未定	SLG

NEO-GEO

發售日未定

	METAL SLUG 4	SUN AMUSEMENT	價格未定	ACT

Wonder Swan

2002 年5月發售預定

25日	■機動戰士GUNDAM VOL.3~A BAOA QU~	BANDAI	4980日圓	SLG

2002 年6月發售預定

13日	■GRANSTA CHRONICLE	OMEGA MICOT	5200日圓	SRPG
下旬	X CARD OF FATE	BANDAI	4500日圓	ETC

2002 年發售預定

春	BATTLE SPIRIT VER1.5	BANDAI	價格未定	ACT
2002年	ARC THE LAD 機神復活	BANDAI	價格未定	RPG

發售日未定

	機動戰士GUNDAM MSPLATOON.COM	BANDAI	價格未定	SLG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	FRONT MISSION	SQUARE	價格未定	SRPG
	DICE DE CHOCOBO	SQUARE	價格未定	TAB
	犬夜叉2(暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳






QUESTIONNAIRE



各位讀者假如想得到我們本期送出的珍貴禮品，只需要在本頁的表格上填上你的個人資料並回答一份簡單的問卷，寄回香港灣仔皇后大道東80號堅雄商業大廈14樓1401室，並註明「回覆問卷」，我們便會從所有回覆問卷的讀者中抽出獲獎的幸運兒，而且所有回覆問卷的讀者更可以到本編輯部抄取由我們提供的各種遊戲SPECIAL SAVE!

個人資料

姓名：

性別： □男 □女

年齡： 職業：

身份證號碼： 聯絡方法（電話或E-mail）：

[註：以上個人資料只會作贈送獎品時核對身份之用。]

問卷內容

閣下會給本期的內容整體值多少分數？ □
(請在方格上填上分數。1分為最低，10分最高。)

閣下選擇購買本誌的原因是？(可選擇超過一項)
□ 本誌的遊戲攻略資料詳盡
□ 本誌內容資料夠新夠快
□ 本誌的內容夠專業準確、分析獨到
□ 本誌的副刊內容豐富
□ 本誌的專題特集吸引
□ 本誌的排版精美
□ 本誌的封面精美
其他：

請問閣下現時擁有以下哪一些遊戲主機？
□PLAYSTATION
□PLAYSTATION2
□DREAMCAST
□NINTENDO 64
□GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
□GAMEBOY ADVANCE
□NEOGEO
□WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR
□PC

閣下未來打算購買以下哪一些遊戲主機？
□PLAYSTATION2
□XBOX
□GAMECUBE
□DREAMCAST
□NINTENDO 64
□PLAYSTATION
□GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
□GAMEBOY ADVANCE
□WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR
□NEOGEO

閣下最喜歡本期的哪一些欄目？
(參考下方列出的欄目資料，在方格內填上代表該表欄目的數字。最多可填上五個選擇。)
1.□ 2.□ 3.□ 4.□ 5.□

閣下最不喜歡本期的哪一些欄目？
(參考下方列出的欄目資料，在方格內填上代表該表欄目的數字。最多可填上五個選擇。)
1.□ 2.□ 3.□ 4.□ 5.□

《GAMEPLAYERS MAGAZINE VOL.32》內容一覽：

(1) EDITORIAL (遊戲時事評論)
(2) NEWS HEADLINE (遊戲相關新聞)
(3) RANKING (各類排行榜)
(4) FEATURE：懷舊足球遊戲回顧 (專題)
(5) NEW GAME EXPRESS (即將推出遊戲介紹)
(6) NOW ON SALE (新推出遊戲介紹)
(7) HOW TO WIN：超級機械人大戰IMPACT (遊戲攻略)
(8) HOW TO WIN：WILD ARMS ADVANCE 3rd (遊戲攻略)
(9) HOW TO WIN：ARMORED CORE 3 (遊戲攻略)
(10) HOW TO WIN：KINGDOM HEARTS (遊戲攻略)
(11) HOW TO WIN：XENOSAGA EPISODE I (遊戲攻略)
(12) HOW TO WIN：鬼武者2 (遊戲攻略)
(13) ARCADE (街機介紹)
(14) PC GAME (電腦遊戲)
(15) MUSIC (日本樂壇專頁)
(16) EDITOR'S NOISE (編輯觀點)
(17) CHEATS (遊戲秘技)
(18) RETRO GAMES (懷舊遊戲回顧)
(19) RUMOR MILL (流言板)
(20) SECOND HAND (二手市場)
(21) EDITOR'S LIFE (編者話)

除了本誌之外你還閱讀哪一些遊戲雜誌？
□ GAME WAVE □ GAME WEEKLY □ GAME NEXT
□ GAME STATION □ 日文遊戲雜誌

閣下期望本誌未來能夠增加哪一些內容？

閣下認為本誌在哪一個方面是最有待改善的呢？

最近兩個星期閣下最喜歡玩哪一些遊戲作品（包括電視及電腦遊戲）？



參加抽獎讀者注意事項：

1）我們會個別通知所有獲獎的讀者有關領取禮品的事宜。
2）獲通知的讀者需親臨本誌編輯部領取禮品，並須出示身分証以便核對身份。

抄取SAVE DATA的讀者注意事項：

1）請在下方列出的「今期SAVE DATA一覽」中註明你想抄取的遊戲資料內容
2）讀者須自備有足夠空位的MEMORY CARD
3）請於星期三至星期六早上11時至下午5時，致電過編輯部登記後，親臨本誌編輯部抄取資料
4）請出示身分證以便核對身份

今期SAVE DATA一覽(請在你需要的SAVE資料後面的方格上畫上記號)

遊戲名稱	機種	SAVE內容	所需容量	
ACE COMBAT	PS	可選用所有MISSION及戰機	1 BLOCKS	□
BREATH OF FIRE IV	PS	出現「電擊屋」	1 BLOCKS	□
COOL BOARDERS 4	PS	可選用所有模式及賽道	1 BLOCKS	□
DEAD OR ALIVE	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	□
DINO CRISIS	PS	隱藏服裝及無限大砲	1 BLOCKS	□
EHRGEIZ	PS	可選用FF7的角色	2 BLOCKS	□
GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	□
INFINITY	PS	全CG GALLERY有齊	2 BLOCKS	□
PSYCHIC FORCE 2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	□
R・TYPE Δ	PS	可選用隱藏機	1 BLOCKS	□
SD GUNDAM GGENERATION	PS	全機體圖鑑	2 BLOCKS	□
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	□
STREET FIGHTER ZERO 3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	□
WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4	PS	可選用隱藏TEAM及場地	2 BLOCKS	□
大家的哥爾夫	PS	可選用所有角色	3 BLOCKS	□
大家的哥爾夫2	PS	可選用所有角色	2 BLOCKS	□
久遠之絆	PS	全CG GALLERY有齊	1 BLOCKS	□
鬥神傳3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	□
頭文字D	PS	可選用所有車及賽道	1 BLOCKS	□
電車GO	PS	可鑑賞全路線MOVIE	1 BLOCKS	□
悠久幻想曲ALL STAR Project	PS	全圖片及授業課程Data	1 BLOCKS	□
瑪魯王國之人形公主	PS	可選用8個隱藏公仔	1 BLOCKS	□
機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	□
鐵拳	PS	可選用DEVIL KAZUYA	1 BLOCKS	□
鐵拳2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	□
鐵拳3	PS	可選用所有角色及隱藏模式	1 BLOCKS	□
鬼武者	PS2	可選用熊貓服	420 KB	□
BLOODY ROAR 3	PS2	可選用所有角色	130 KB	□
BLOOD THE LAST VAMPIRE	PS2	全ENDING記錄	166KB	□
WINNING ELEVEN 5	PS2	可選用所有隱藏TEAM & 全英文名	108KB	□
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	PS2	齊隱藏PARTS & 全版面選擇可能	81KB	□
GRAN TURISMO 3A-spec	PS2	金錢MAX	1BLOCKS	□




下期預告
自護獨立戰爭 發動！！
GAME PLAYERS MAGAZINE VOL. 33
5月15日發售
51
51
51

GAME PLAYERS 遊戲誌 VOL. 032
GAME PLAYERS THE CHOICE OF SERIOUS & PROFESSIONAL GAMERS | 2002.4.31 | www.gameplayers.com.hk | HK$25

